číslo 2
ročník 1/95
cena 30 Kč, 37 Sk, 1.90 DM, 1.10 USD

proxima MAGAZINE

Uvnitř čísla:

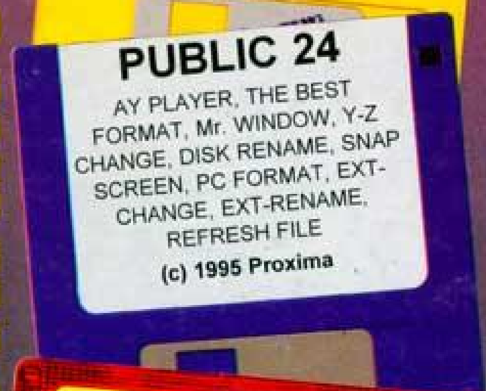
- komplety zahraničních her SMASH 16 Super Star SEYMOUR
- recenze her - PC WARCRAFT preview: LOST EDEN
- PROGRAMOVÁNÍ na PC Pascal pro začátečníky
- překladač a slovník: LANDI TRANSALTOR
- recenze hardware KEYBOARD PROFACE
- CENÍK, SLOŽENKA, SOUTĚŽ!
- a...

ERNIE™ čtěte na straně 37

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY











PF '96

Více na stranách 16-18 a 38-39.

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?

čtěte na str. 38





KAZETA

HEROQUEST... strategicko - akční 3D gamesa se spoustou dohrávacích levelů, výbornou grafikou a hudbou. Vyberte si své hrdiny, zbraně a kouzla a... hrrr na ně!

čtěte na str. 39



DiSK

PUBLIC 24 - to je soubor deseti užitečných prográmků pro práci s Vaší disketovou jednotkou.

čtěte na str. 18



DiSK

Lemmings opět v akci! Říkáte si „pcha, jenom další levely k staré vykopávce"? OMYL! Tihle Lemmingové jsou úplně noví - jsou totiž *trojrozměrní*!

čtěte na str. 16



CD-ROM

CD-ROM Games a dema, dema, dema! Víte kolik jich je v tomhle vydání? Více než 40! To bude pařba...

PC

TAK.



Asi jste sotva dočetli jedničku a už je tu dvojka (drzost, co?) - aspoň vidíte, že se narozdíl od let minulých opravdu snažíme... nerad to sice říkám takhle veřejně, ale my bychom se kvůli čtenářům klidně přetrhli (rup...!).

Co je nového? No, možná se budete divit, ale NIC... dobrá, něco tedy přece - máme nového ilustrátora! Teď to zní, jako kdybychom snad měli i nějakého starého (nebudu zapírat: nemáme); navíc ten nový vlastně není ilustrátor, ale ilustrátorka, což na kvalitě jeho... pardon... *její* práce nic nemění (ba právě naopak - ten ženský cit...!). Možná Vám přijde, že to celé zbytečně rozebírám (abych nerozebíral - vždycky mi dělalo problémy zaplnit místo pro úvodník nějakým textem, takže vděčně pitvám vše, co mě právě napadne), že nový... pardon... *nová* ilustrátorka není zase *taková* bomba - OMYL! - vlastně - SPRÁVNĚ! - není to BOMBA, je to RÁNA! Jo, RÁNA, protože sotva seženu někoho schopného, tak o něj vzápětí přijdu! Zatímco vy si čtete moje... ehm... zajímavé zprávy, náš... pardon... *naše* ilustrátorka je na cestě do Anglie (ano, do té staré dobré Anglie), aby tam následující rok hlídala nějakou desetiletou Indku (doneslo se mi, že má sedmnáctiletou sestru (ta Indka, ne ilustrátorka (ta má zase bratra)) - myslel jsem, že pojedu hlídat i já, ale znáte to, doma mě nepustili). Tohle všechno jsem Vám vyprávěl proto, abyste se zbytečně nenamlsali těch nádherných obrázků a příště se nedivili, že Vám je ukazujeme znova a znova a znova... nebo už vůbec ne.

Když jsem na začátku minulého odstavce psal, že není NIC nového, myslel jsem tím to, že mezi jedničkou a dvojkou uběhla tak krátká doba, že jsme nestihli zaznamenat pořádný čtenářský ohlas (někomu se měsíční odstup může zdát dostatečně dlouhý, ale když uvážíte, že 14 dní trvá sazba a dalších 14 tisk, tak to není nic moc). Já osobně čekám nápor čtenářských postřehů kolem vánoc a *strašně* se na něj těším.

Než to dneska ukončím a propustím Vás ke zbytku časopisu, zmíním se ještě o dvou věcech:

1) Soutěž o 1111,- Kč proběhne (či proběhla) 8. 12. 1995 a výherce obdrží svoji cenu do vánoc. Abyste se dozvěděli, kdo to byl, vydržte do 1/96 (rovněž vylosování soutěže z TEMPU 1/95 najdete v 1/96); to, že to nejste *právě* Vy jednoduše zjistíte tak, že nic nedostanete...

2) Od příštího čísla si bude možné předplácet nejen časopis, ale i programové přílohy! Podrobnosti najdete v PROXIMA magazine 1/96.

A to už je vážně všechno.

George K.

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce
PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor
George K.

redakční rada
Petr Podařil, Alex Cossac

externí spolupracovníci
JSH, LN, Universum, P. Phillips

fotograf
Petr Podařil

ilustrace
Petra

sazba
FKK Company, v.o.s.

osvit
CDL Design, s.r.o.

tisk
Grafiatisk, a.s.

distribuce
předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy 7RX, FLASH

centrální příjem inzerce
FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

sháněči inzerce
FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54
Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

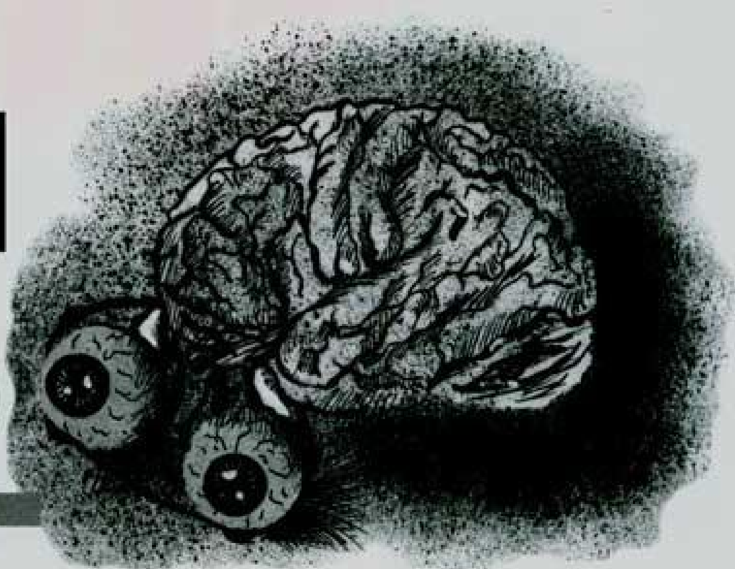
vydavatel
PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Za původnost příspěvku ručí autor. Nevyžádané rukopisy, příspěvky a média (kazety, diskety, atd.) se nevracejí. Vychází šestkrát ročně, v tomto roce vyjdou dvě čísla. Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MIČ: 47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou s. p. OZSeČ v Ústí nad Labem dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 8. 12. 1995.

OBSAH 2/95



PC

Hry

Programování

PC Software

Zkušenosti

Seriály

Programové Přílohy

Skoč Do Zdi

Burza

ZX

Hry

Recenze Hardware

Listárna

Proxima Software

Literatura

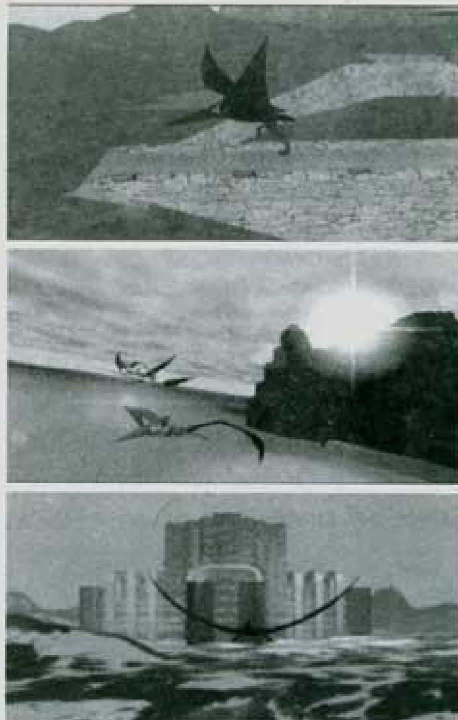
Programové Přílohy

V tomto čísle:
COMICS ERNIE
čtěte na straně 37!

C:\TEMP

OBSAH 2/95
co jsme pro Vás připravili

LOST EDEN



Lost Eden (ztracený ráj) je první hrou (respektive je to demoverze hry) na PC do které se pustí a teď hádejte kdo ? JSH. Přesedlal i JSH na PC? Prodal Speccyho? Tyto otázky si možná kladete (možná taky ne), ale vězte že se obáváte zbytečně. JSH nepřesedlal na PC ani na nic „vyššího", Speccyho neprodal (naopak přikoupil ještě gumídka a jedno +2A) a ani Spectrum nezavrhl. Jen chvíli dělal servisního technika u jedné firmy a nechalo to na něm následky...

O čem tedy tato hra je? Musím ještě upozornit, že tato verze je jen demonstrační. Znamená to tedy, že v ní není vše co v plné verzi a je jakousi reklamou na hru samotnou. Plná verze hry Lost Eden je už na trhu, ale zatím jsem ji neviděl. Takže tedy o čem se tady točí...

Byly časy, kdy člověk a dinosaurus žil v harmonii a porozumnění. Jednoho dne se lidé rozhodli, že využijí síly a mohutnosti dinosaurů ke stavbám měst, vesnic. Nápad se dařil. Dinosaurus stavil a člověk se mu staral o potravu a bezpečnost. Doba této nelehké spolupráce však trvala krátce. Vůdce masožravé nenažrané skupiny tyranosaurů zaútočil a zničil vše, co mohl. Důvěra mezi člověkem a dinosaurem byla ztracena a mír krajinu opustil. Jediné místo, kde bylo možno nalézt v bezpečí bylo citadela Mo, kterou nechal postavit král Gregor (tuším, že Gregor), otec prince Adama.

A tady začíná hra. Adam musí nalézt v citadele různé věci, dát je různým bytostem, aby se mohl dostat z citadely a zabránit tak tyranosaurům v plenění krajiny, kterou postavili jeho předci.

Hra je řešena naprosto odlišně, než na co jsme byli na Spectru nebo na PC zvyklí. Pohybujete se v pevnosti a vše co vidíte, vidíte vlastníma očima. Vše na obrazovce vypadá jako ve skutečnosti, jako kdybyste chodili mezi sloupy, přibližovali se ke stěnám apod. Nenechte se však mýlit. Jednotlivé pohyby jsou řešeny jako velké množství animací. Znamená to tedy, že můžete jít jen přikázaným směrem, který Vám určili programátoři a grafici firmy Cryo. Nicméně těchto směrů je tu několik, takže zdánlivě to připomíná, že se můžete pohybovat kam chcete, ale není tomu tak. Pohyb v pevnosti je naprosto plynulý.

Chcete,abych popsal tuto demoverzi? No dobře. Takže, stojíte v rohu citadely. Myší klikněte na vzdálenou zeď před vámi. Klikněte na bytost před vámi. Řekne, abyste navštívili svého otce. Tak klikněte myší vlevo dolů a pak opět vlevo. Projdete kousek místostí až se přiblížíte k velkému světlelnému kuželu, po jehož stranách stojí dva strážní. Klikněte na kužel. Kužel zmizí a Vy pak jdete stále rovně. Otvorem v podlaze se dostanete do velké místnosti. Jděte stále rovně. Dostanete se do tunelu a stále rovně. Před vámi se objeví stráže a dveře. Projděte dveřmi a chvíli mluvte se svým otcem, králem Gregorem. Po té odstupte a klikněte na zeď za králem. Pterodaktyl Eloi si na něco vzpomene a odejde. Vy se pak ocitnete před kamennou deskou, na které jsou znázorněny výjevy zvěrstev tyranosaurů a jejich vůdce Morkuse Rexe. Až to dočtete, tak se vraťte zpět a pak ještě jednou až se dostanete na místo v tunelu, kde máte na výběr jít do dveří napravo, nalevo anebo jít do trůnního sálu rovně (tam už jste byli, takže jděte raději jinam). Jděte do dveří napravo. To je vaše komnata a Eloi čeká uvnitř, protože vám chce něco důležitého říct. Vcházíte dovnitř. Klikněte na Eloie a chvíli s ním mluvte. Protože na něco zapomněl, tak na něj klikněte ještě jednou.

Eloi Vám dá vám kamenný oblázek. Vezměte jej a vraťte se do velké komnaty, ve které jste se ocitli po tě, co jste prošli kuželem světla. Jděte pak doprava. Železná brána se otevře (máte ten kámen) a projdete jeskyní k pterodaktylce Dieně, která vás vezme ke svému otci. Ten totiž umírá a musí Adamovi něco velmi důležitého říct. Letíte přes zasněžené pláně k jeskyni kde právě skonává její otec. Stihne Vám něco povědět a dá vám malou ulitu.

Otec Dieny právě zemřel. Diena je smutná, byl to totiž její otec (chápete?). Vezměte si ještě nůž, který leží opodál a odleťte s Dienou zpět do citadely. Jděte zpět do velké místnosti a pak rovně. Postupujte ke komnatě prince Adama, ale nevejděte dovnitř. Jděte doleva. Tam jste ještě nebyli. Pomalu sjíždíte dolů a vidíte velkou halu. Po chvíli Vás pozdraví takový starší děda (asi nějaký bývalý poradce krále) a několik chvil se baví s Dienou a ptá se na jejího otce. Když se dozví, že navštívil zemi věčných mlh, je mu to velmi líto. Bavte se s tímto mužem, dělejte cokoliv (hlavně nechoďte k mumiím za jeho zády), až vám dá jakousi modrou lahvinku. Vyjděte ven a zpět do místnosti pod kuželem. Dejte modrou lahvinku Dieně (tato obsahuje nápoj kuráže, protože tam, kam za chvíli půjdete, se bude Diena bát -přece jenom ženská) a pak jděte doleva. Diena je totiž dobrá překladatelka a mumlání toho podivného tvora vám hezky přeloží. Tvor, těžko říci co nebo kdo to je, vám dá zub. S tímto zubem jděte do haly kde jsou ty mumie (a ten modrej strejda). Tam vemte zub a zasaďte jej mumii do čelisti. Hudba se změní a mumie vám otevře tajný vchod do podzemí. Postupujte po schodech stále dolů. Postupujte stále dopředu a nechte se vést. Nikde se nemůžete ztratit. Až se před vámi objeví kostra, tak jí zase zasaďte chybějící zub a postupujte přes otvor před vámi stále dopředu. Dostali jste se do tajné místnosti, kde je ukryt vzácný krystal. Najděte jej!

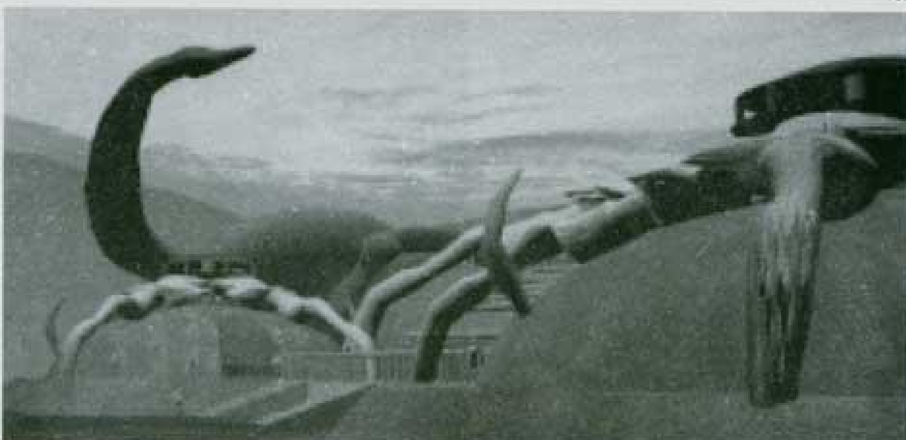
Nezapomeňte si přečíst nástěnné malby za dinosaurem! Našli jste krystal a i hůlku. Tak z tadyka vypadněte a stále pryč až k tomu modrému strejdovi. Vemte krystal, co jste našli v podzemí a klikněte s ním na zrcadlo vlevo před vámi. Dostanete se před zrcadlo a zanedlouho se v něm objeví Morkus Rex. Cože? Vy mě chcete špehovat. Podívej, člověče, a dívej se dobře. Zdi pevnosti Mo tě neochrání. Když JÁ řeknu, že něco zemře, tak to zemře. Po chvíli Morkus Rex zmizí.

Jak se dostat ven z citadely Vám už neprozradím. Je to snadné a určitě na to přijdete (tam, kde jste letěli s Dienou to ale není). Nyní něco o hře. Grafika je naprosto bombastická (předčí i intro od StoneKeep - o tom někdy jindy), hudba je fantastická a naprosto dokonale vystihuje atmosféru hry. V okamžiku, kdy otvíráte cestu do podzemí se hudba, změní a hraje jiná, která je snad ještě lepší a dokonale provází vaši chůzi po schodech do strachuplného podzemí. Samply, hlasy a efekty jsou výtečné. Hlasy všech postav jsou opravdu dobře nasamplované a do hry se nehodí jiné. Těžko najít v této hře něco co by se mi nelíbilo. Možná to, že má spolu s animovaným začátkem (o něm ještě později) necelých 100 MB. Ovšem při pohledu na hru mě to vůbec nepřekvapuje...

Jak jsem již uvedl, tak toto preview Lost Edenu má intro. V něm Eloi vypráví vlastně celý příběh, co a jak se stalo a také vypráví příběh prince Adama. Ano, to co jste hráli se stalo před mnoha a mnoha lety a Eloi o tom všem jen vyprávěl. Velmi zajímavě řešený styl hry, nemyslíte? Pterodaktylové letí, tak jako kdyby jste se dostali do doby před mnoha miliony let, dívali se na brontosaury a jiné masosaury, jak pomáhají lidem.

pro Proxima magazine napsal

- JSH -



WARCRAFT

Skupina vojáků postupuje vpřed přes most, podporována střelci rozmístěnými na břehu. Hned za řekou se na vojáky vrhá horda pololidských Orců ozbrojená sekerami. V tuto chvíli se již bitevní vřava nedá zastavit. Královští vojáci sekají meči hlava nehlava a Orcové jim nezůstávají také nic dlužni. Střelci už postoupili na most a skrápějí nepřítele





deštěm střel. Pěšáci se bijí seč můžou, nicméně útoku kopiníků se nedá odolat. Polovina již klesla a druhá čeká zoufale na posily. Ty již naštěstí přicházejí v podobě rytířů na válečných ořích. Jejich kopyta a řemdihy v rukou jezdců nemilosrdně drtí nepřítele.

Někoho si ale královští nevšimli. Je to pohanský kněz-necrolyte na kraji lesa, který teď pronáší svá zaříkadla a oživuje mrtvé. Boj začíná znovu se stejnou zarputilostí a Orcům již také přijíždí posila. Divocí bojovníci se širokými meči jedoucí na krvelačných vlcích vpadli rytířům do boku. Ti nestačí čelit dvojnásobnému útoku a stahují se pod ochranu zbylých střelců a katapultu, který právě dorazil. Pozdě. Tlupa divochů posekala rytíře do jednoho a druhá skupina se vrhá na osamocený katapult. To dává naštěstí čas střelcům k opětnému zformování aby udrželi alespoň most. Obě strany jsou již značně vyčerpány a potřebují si odpočinout. Dva bojem rozvášnění lesní muži se vydávají na most, ale tentokrát již nemají šanci proti dobře organizované střelbě. Klid po boji. Na bojišti ještě leží těla padlých bojovníků, které už vyčerpaný necrolyte neoživí. Na druhé straně už ke zbytkům královské armády došel kněz, který má schopnost uzdravovat raněné. Každý však ví, že tento klid nebude trvat dlouho. Obě strany už budují nové armády...

Tak takhle vypadá válečná vřava ve skvělé strategické hře Warcraft. Warcraft je strategie typu real-time. Pro ty, kteří snad neví co to znamená je to hra odehrávající se kontinuálně v čase. Tedy žádné tahy, ale čas ubíhá a vy máte stále co dělat. Někde jsem se dočetl, že Warcraft je pouhým plagiátem dnes už legendární DUNE2. Je-li tomu tak, pak musíme přiznat, že plagiátem dokonalým. Warcraft si totiž se všemi opěvovanou legendou v ničem nazadá a v lecčem ji i překonává.

Děj je založen na válce mezi lidmi království Azeroth a divokými hordami Orců.Ti se vynořili odkudsi ze smrdutých bažin v hlubokých lesích a ruší svými nájezdy klidný život království. Doba je jasná. Temný středověk. Temný jak pohanské náboženství Orců. Jejich kněží mají styky s temnými záhrobními silami a náležitě jich využívají. Královští klerikálové mají zas naopak styky se silami dobrými a také jich náležitě využívají. Každému je snad již jasné, kdo je v téhle hře dobrák a kdo padouch. Takže každý si jistě vybere boj na straně lidí. Je samozřejmě možné bojovat i za Orcy, je-li někdo tak zvrácený...

Nedílnou součástí hry je samozřejmě těžba. Těžba dřeva a zlata. Dřevo se těží v lese. Zlato se těží v dole. Dřevo i zlato těží dělníci. Vojáka k práci nepřinutíte, kdybyste se rozkrájeli. Zato za vás nastavuje kůži v boji (na rozdíl od dělníka, který ochotně využije válečného zmatku a začne se pofla-





lyty již vsákla vlahá lesní půda. Střelci pálí ostošest a urputná obrana polevuje. Armáda se dává do pohybu směrem k vesnici pohanů. Pár zoufalců jim ještě stojí v cestě, ale jsou nemilosrdně smeteni a rozekáni na kusy. Cesta ke vsi je volná. První skupina dorazila ke kovárně. Během chvíle z kovárny vyšlehnou plameny. Stejně tak i z dalších buďov. Začíná neomezené plenění a drancování. Osamocený dělník ještě přináší pytel zlata. Jako by netušil co ho čeká. Jedno, dvě máchnutí mečem... Vesnice je zničena, vojáci opět vybojovali další vítězství. Kolik jich ještě bude potřeba?

Aleš Pražák



kovat). Dělníci také asi moc do školy nechodili, protože někdy si to vyšlápnou jinudy než mají a pak jsou snadnou obětí nepřátel.

Bojovníků je několik druhů. Je jasné, že pěšáci jsou dobří na něco a rytíři-jezdci taky na něco, ale jiného. Pak máte ještě střelce, u Orců jsou jim ekvivalentem kopiníci. Ti jsou taky na něco dobří. Všichni stojí něco zlata. Můžete si je vychovat v kasárnách-barracks. Ty postavíte ze dřeva a za nějaké to zlato. Jídlo vyrobíte na farmě, která se dá postavit ze dřeva. Stavba se platí zlatem.

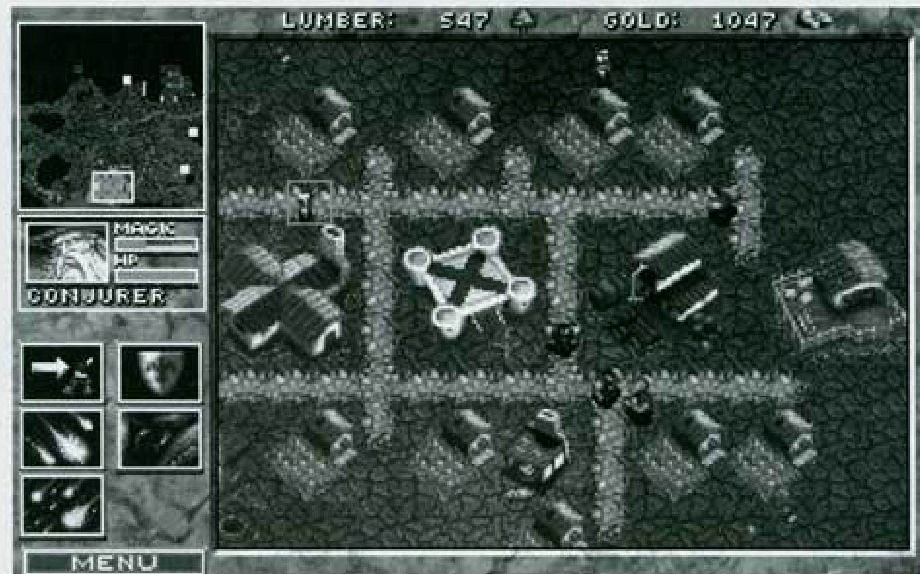
A tak je to se vším. Zní to primitivně a jednoduše, ale hru to nijak nedegraduje; ostatně na tomto principu je založena řada úspěšných stategických her.

Hra má několik na sebe navazujících dějových částí (chcete-li levelů), v nichž máte za úkol nejen jednoduše ničit nepřítele, ale občas je třeba i někoho zachránit, zabít určitou osobu apod. To je vítaná změna, protože tradiční schema „vydělat a zničit" je tak přerušováno speciálními úkoly. Co však považuji za velký klad je způsob ovládání. Můžete totiž ovládat až čtyři osoby najednou a to kombinovaně myší a z klávesnice. Tím se oládání figur podstatně urychluje a ještě šetříte podložku pod myš. (Zde však musím objektivně přiznat, že ve hře Command & Conquer se dá ovládat libovolný počet jednotek.)

Grafická úroveň hry je také dost slušná a zvuk ať posoudí majitelé příslušných karet sami. Břinkot seker a mečů, výkřiky umírajících... Jistě kladným přínosem je možnost hrát hru na síti, po modemu či přes sériový kabel. Ta atmosféra, kdy se z kamarádů stanou úhlavní nepřátelé a střídavě na sebe posílají oddíly ke všemu odhodlaných a po krvi lačnících bojovníků, to je tedy něco. A co teprve když dojde na kouzelníky a jejich umění. Kdo má alespoň trochu rád fantasy-literaturu, ten se zde opravdu vyřádí.

Nově postavené jízdní oddíly se opět vydávají přes most. Naproti nim okamžitě vyjeli nepřátelé na vlcích. Jsou strašní, ale jen do chvíle než se dostanou pod dostřel tentokrát již dobře postaveného katapultu. Na pomoc jim spěchají pěšáci se strašlivě širokými sekerami v rukou. Opět se rozpoutala strašlivá řež. Orcové jsou náhle překvapeni nečekaným útokem z boku. Skupina královských pěšáků obešla les a teď sklízí krvavé plody své léčky. Orcové klesají jeden po druhém a nikdo je neoživí, neboť oba necro-





LEMRIS

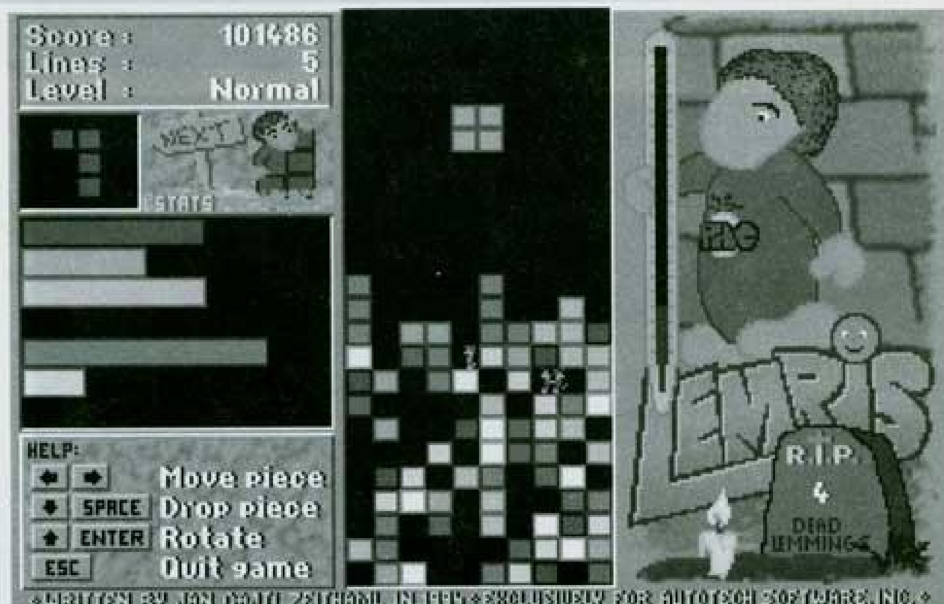
Tato hra je jedna z odnoží světoznámého Tetrisu (původem z Ruska). Možná vám to nepřijde, ale Lemris je vyroben u nás (tedy v České Republice).

Autor LEMRISu Jan Zeithaml zpestřil klasický TERIS o Lemmingy - ano, o ty rozpustilé malinkaté postavičky, se kterými máte bohužel trochu jiný úmysl než je zachraňovat - musíte je zabíjet (prostým shozením tvaru) a za to dostáváte body.

V úvodu si můžete zvolit obtížnost hry: jednak určíte, jakou rychlostí vám mají padat tvary; na výběr máte z deseti rychlostí - nejpomalejší je Children' s (pro děti) a nejrychlejší God Mode (božský mód). Dále můžete ovlivnit, do jaké výšky bude účko (baňka) již zaplněná napadanými kostičkami a jestli stojíte o vraždění Lemmingů (kdo by nestál, eh?).

Po startu hry se vám objeví baňka, do které padají klasické tvary (žádné nové patvary) a vaším úkolem je je různě natáčet, aby dopadly co nejvýhodněji a vám se povedlo zkompletovat celou řadu (nezávisle na tom, v jaké výšce je). Zkompletovaná řada zmizí, vám zůstane větší prostor a ještě máte za to body. Zatím tedy celkem normální TETRIS.





Za každý zaplněný řádek spadne do baňky jeden Lemming. Je-li vražedný mód zapnutý (Kill Mode On), získáte za každého zabitého Lemminga nějaký ten bodík (jak odporné). Když je vražedný mód vypnutý a vy zkřížíte některému Lemmingovi byť jen vlásek na hlavě, o body přijdete.

Zkompletujete-li určitý počet ucelených řádek, hra se zrychlí o jednu úroveň. Když se vám podaří dostat do té poslední, budete mít co dělat a pořádně se zapotíte.

Hra končí navršením tvarů po okraj baňky. Jestliže jste byli hodně dobří, tak se vám možná povede se zapsat do tabulky mezi ty nejlepší...

pro PROXIMA magazine

P. Phillips

REVOLVE

A ještě jedna mutace TETRIS - tentokrát žádná baňka, ale planeta, ke které se neblíží nic jiného než hustý roj různých patvarů.



Máte-li na počítači MS Windows, můžete si zahrát REVOLVE, jednu z četných mutací věčně oblíbeného TETRISu.

I když na samotném principu hry se toho moc nezměnilo, nějaký rozdíl tu je: tvary padají ze všech stran (viz. obrázek); můžete jimi pohybovat i otáčet, ale trochu jinak, než jste zvyklí. Jednak nepohybuje přímo samotným tvarem, ale otáčíte celou planetkou včetně již napadaných tvarů (trochu matoucí a nezvyklé), a co se týká otáčení tvaru, nejedná se o otáčení jako takové, protože při „otočení" se tvar v podstatě úplně změní (viz. pravý dolní roh obrázku, kde jsou zachyceny možné podoby tvaru při otáčení).

A dál už je to stejné: když složíte jednu řadu kolem planetky, tak zmizí, ostatní se posunou níž, atd. Po složení určitého počtu řad se dostanete na jinou planetku a hra se opakuje.

George K.

BÁJEČNÝ SVĚT: WING COMMANDER

(dokončení z minulého čísla)

Vývoj provedení hry

Samotný herní engine (stroj - program, který zpracovává vlastní hru) existuje ve dvou verzích, starší (WC, WC2, PRIVATEER) zobrazuje kosmický prostor (lodi, meteory, atd.) zvláštní metodou - každý objekt je předkreslen do roviny z několika základních úhlů (zepředu, zezadu, ze stran, shora, zdola a ze všech kombinací), počítač pak vybírá nejbližší obrázek a ten podle potřeby v rovině otočí otočí, zvětší nebo zmenší, zdeformuje (upraví poměr šířky a výšky) a zobrazí - výsledkem je poměrně dobrý systém, který ovšem v některých okamžicích prozrazuje své slabiny (obraz skokem mění svůj vzhled). U PRIVATEERa jde zjednodušení tak daleko, že planety a kosmické základny jsou vidět vždy z jedné strany a počítač pouze mění velikost nebo otáčí obraz v rovině. Zobrazení je v režimu 320 x 200 v 256-ti barvách.

Nový engine se poprve objevil u WC ARMADA a WC III. Tentokrát jde o plnohodnotné 3D zobrazení modelů potažených bitovými mapami, kterému se nedá takřka nic vytknout. U WC ARMADA v režimu 320x200 v 256-ti barvách, u WC III pak dokonce až v 640x480 v 256-ti barvách. Tento nový způsob zobrazení právě umožnil některé skvělé věci ve hře - mnohem realističtější pocit při průletech kolem lodí, existenci dělostřeleckých věží a možnost je postupně likvidovat, levely odehrávající se na planetách...

Zajímavé je i srovnání „příběhového enginu" - u WC bylo možné chodit do baru a tam si povídat s těmi, co tam byli (člověk se tam dozvídal různé zajímavosti), kromě toho se občas objevila mezihra, která doplňovala vnější děj. WC měl asi nejpropracovanější děj - hra se na mnoha místech větví a zase spojuje (můžete hru dohrát a přitom zažít ani ne polovinu všech misí). U dalších her už herní schéma obvykle značně jednodušší a většinou je to přímá linie, která se takřka nevětví.

U WC2 se změnil grafik a trochu i ráz hry. Místo baru se chodilo do ubikací pilotů a tam se vždy ukazovala dějová mezihra (občas se objevila i uprostřed mise).

PRIVATEER se spíš blíží WC, chodí se tu do baru a tam se dá vždycky mluvit s barmanem (dává tipy a povídá o všem možném) a občas i s někým jiným (získávání úkolů, které posunují dějovou linii dopředu).

WC ARMADA žádný děj neobsahuje, takže tu není o čem mluvit.

WC III je revoluce pokud se týká děje - obsahuje filmové scény hrané živými herci (plukovníka Blaira hraje Luke Skywalker z Hvězdných válek, admirála Tolwina Malcolm McDowell). V lodi se můžete pohybovat po několika místech a pokud na někoho narazíte, můžete si s ním popovídat. Kromě toho jsou tu mezihry vždy když je to potřebné pro vývoj příběhu (což je velmi často). Hra obsahuje několik hodin těchto mezi her a tak je zřejmé, že musí být pouze v CD verzi (na 4 CD!). Poslední Wing Commander je značně náročný na počítač a pokud nemáte alespoň 486DX66 s 8-mi MB RAM a CD-ROM, tak vůbec nepoběží.

WC IV se od WC III asi tak moc lišit nebude - nový děj, o něco lepší provedení ale žádná velká změna (jen doufám, že nebude chtít pentium a 16 MB RAM), nechme se však překvapit.

Zajímavé je také srovnání designu lodí, obzvláště lodí nepřítele - tady je markantní rozdíl od zavedení nového herního engine - dřív byly všechny lodě Kilrathiů symetrické ale ve WC ARMADA a WC III jsou najednou asymetrické a mají čím dál divočejší tvary (rozevřený dráp nebo zvláštní vidle), jejichž prvotním záměrem je nahánět hrůzu již při spatření - v manuálu k WC III je tomuto faktu věnována velká pozornost a podle autorů vyplývá z divoké a agresivní povahy Kilrathiů.

Strategie hry

Taktika hry se mezi jednotlivými díly moc nemění moc nemění, zásady jsou stále stejné. Při boji s bitevníky se vždy soustřeďte na jeden cíl a snažte se jej zničit, je lepší střílet méně často ale trefovat se, při útoku na mateřské lodi je nejprve nutné zničit jejich ochranu, někdy je ale lepší zničit všechny bitevníky až na jeden a pak likvidovat mateřskou loď - některé lodi totiž chrání více letek a když zničíte jednu, objeví se druhá (občas silnější než předchozí!). Pokud je cílem útoku nákladní loď, pak je možné ji zničit i před likvidací doprovodu (zvlášť když jinak zmizí v hyperprostoru). Při boji je nejlepší se příliš neohlížet na ostatní a držet se jako klíště vybraného cíle, jeho manévrování vás nutí měnit tak často směr letu, že je pro ostatní nepřátele dost těžké se do vás vůbec trefit. Občas je dobrý způsob k doražení protivníka narazit do něj vlastním strojem (pozor na jeho dostatečné zničení a váš štít, který musí být v co nejlepším stavu, nelze použít proti větším strojům než je váš, obzvláště proti mateřským lodím). Pokud letíte s Broadswordem, je dobrá taktika přesunout se do zadní věže a ničit dorážející stíhačky (pouze do okamžiku kdy je zadní štít příliš vyčerpán, pak je dobré začít manévrovat). Tatáž taktika je nepoužitelná pokud letíte se Sabre (slabý štít). Používejte přídavné spalování ale pozor na palivo (pokud jste ve velké přesile, je to nezbytnost než počet nepřátel trochu zredukujete), nepřibližujte se moc blízko k mateřským lodím dokud nezlikvidujete jejich doprovod (jejich děla jsou silná a i jeden zásah může být smrtelný). Někdy je vhodné plnit úkoly (navštěvovat waypointy) v jiném pořadí, než je předurčeno misí, může být vhodné se z jednoho bodu na druhý dostat oklikou a ne přímo (lze si ušetřit boj s nepřítelem, který na vás čeká někde v polovině cesty - bohužel to nelze použít při doprovodu nákladních lodí, ty se totiž pohybují po přímce a ne podle vás). Pokud je to možné, vyhýbejte se minovým polím a polím asteroidů. Pokud doprovázíte konvoj, nevzdalujte se od něj příliš (hlavně ne abyste dorazili útočníka - tedy pokud není poslední). Pokud útočíte na mateřskou loď a má ochrannou letku stíhaček, je vhodné se pokusit ji rozdělit a vyřídit postupně - neletět přímo k mateřské lodi ale hned po objevení doprovodu se otočit - někdy část doprovodu zůstane u lodi a část se pokusí zaútočit na vás. Nenechávejte svého wingmana bez dohledu - snažte se jej držet u sebe tak, aby se útočníci rozdělili na dvě zhruba stejně velké poloviny. Občas je vhodné strhnout útok na sebe a poradit si s nimi bez wingmana (zvlášť u WC, kde o něj můžete snadno přijít a pak musíte následující mise, kde se měl vyskytovat, hrát sami). Vyhýbejte se čelnímu útoku v případě, že jste podobně silní jako nepřítel, jindy ovšem může úvodní salva vést i ke zničení nepřítele (zvlášť pokud se vám podaří vystřelit přesným směrem na dostatečnou vzdálenost - počítač totiž na velkou vzdálenost nestřílí a pokud neměníte směr, nemění ho ani nepřátelé a vaše střely mají šanci zasáhnout, pozor ale, aby první salva nezničila vás). V poli asteroidů je vhodné snížit rychlost a vyhýbat se, asteroidy můžete také ničit střelbou, ale pozor když se netrefíte, obvykle už nebudete mít čas uhnout. Pokud jste nuceni v poli asteroidů bojovat, rychlost buď nesnižujte nebo jen málo a prostě na ně neberte ohled - obvykle to dobře dopadne, pokud totiž budete chtít bojovat při menší rychlosti, stáváte se ihned snadným cílem.

Závěr

Co dodat? Z předchozího textu je asi patrné, že jsem co by Wing Commander strávil mnoho hodin a že je to moje oblíbená hra, takže už žádné další věty nebudu vypouštět. Jen houšť a větší kapky...

Universum

škola programování v PASCALU

1. část

Úvod

Ačkoliv je v nadpisu článku uvedeno, že se zabývá programováním v jazyce Pascal, chtěl bych hned na úvod zdůraznit, že znalost konkrétního programovacího jazyka je pouze jednou z mnoha nezbytných znalostí každého programátora. Programování totiž není pouhé řemeslo, je to umění. Napsat špatný program je stejně jednoduché jako namalovat kýč nebo vymyslet jednoduchý rým. K napsání dobrého programu stejně jako dobré básně již je potřeba nejen znát příslušný jazyk (česky taky umíme všichni, ale stěží jsme všichni básníky), ale také vědět, jak na to. A když od někoho uslyšíte, že jazyk Pascal je k ničemu a že se v něm nedá nic slušného naprogramovat, nevěřte mu. Každý jazyk má své kouzlo, každý jazyk má svoje plus i mínus. I mě se líbí rocková hudba zpívaná v angličtině, ale při čtení Čapkových povídek nebo Seifertovy poezie dám přednost češtině. Tato série článků je tedy nejen o jazyce Pascal, ale taky o tom, jak jej efektivně využít k psaní dobrých programů. Doufám, že vám bude alespoň trochu k užitku.

1. Základní pojmy - algoritmus, program, programování

Základem každého programu nebo jeho jednotlivých částí je algoritmus. V původním slova smyslu je ***algoritmus*** přesný popis postupu řešení určité skupiny úloh, sestávající z konečného počtu elementárních úkonů. Popisuje posloupnost elementárních operací, které je nutno provést nad všemi vstupními údaji, abychom získali potřebný výsledek. Algoritmus vždy popisuje ***činnost***, t.j. algoritmem není matematická rovnice příkladu, ale teprve postup jejího řešení!

Vlastní ***program*** je pak posloupnost instrukcí některého (libovolného) programovacího jazyka, realizující výpočet přesně podle zadaného algoritmu - tedy program je vlastně formalizovaný zápis algoritmu, určený pro realizaci výpočtu na počítači. Formát zápisu programu do počítače je přesně určen pravidly ***programovacího jazyka***, ve kterém se program vytváří. Pod ***programováním*** potom rozumíme proces sestavení algoritmu, jeho zápis v určitém programovacím jazyce a následnou kontrolu a ověření správné funkce programu.

Zápis programu v některém programovacím jazyku tvoří tzv. ***zdrojový text programu***. Do počítače se zavádí ve formě textového souboru pomocí programu, který se nazývá ***editor***. Aby mohl být takto napsaný program vykonán procesorem počítače, musí být převeden do posloupnosti instrukcí, které procesor „rozumí", t.j. do ***strojového kódu***. Této činnosti se říká ***překlad*** programu a zajišťuje jej program, nazývaný ***compiler*** (překladač). Při převodu programu do strojového kódu provádí navíc překladač formální kontrolu syntaktické správnosti programu - tedy vyhledá naše „překlepy". Přeložený program se nazývá ***objektový modul*** a ještě není určen ke spuštění, protože nemá vyřešeny adresové reference. Skládá-li se program z několika na sobě nezávislých částí ***(modulů)***, můžeme totiž každou tuto část překládat samostatně. Přeložené objektové moduly je nutné spojit do výsledného programu a zajistit správnou adresaci pro propojení všech jeho částí. Tato činnost se nazývá ***spojování*** (linkování) programu a provádí ji program ***linkage editor*** (sestavovací program). Teprve výsledkem této činnosti je ***spustitelný program*** (EXE-soubor). Kontrolu jeho funkční správnosti můžeme ověřit při ***ladění*** programu pomocí ***debuggeru*** (ladícího programu), který umožňuje např. krokování programu po jednotlivých instrukcích, kontrolu obsahu jednotlivých údajů v různých fázích výpočtu apod. Pro většinu současných programovacích jazyků existují programové prostředky, tzv. ***Integrated Development Environment*** (integrovaná vývojová prostředí), která spojují všechny výše uvedené programy v jeden celek. Jako příklad může sloužit právě vývojové prostředí americké firmy ***Borland*** pro programování v jazyku Pascal (dříve ***Turbo Pascal***, nová verze nese označení ***Borland Pascal with Objects***). Některá vývojová prostředí umožňují provádění programu podle příkazů zdrojového textu bez nutnosti překladu do strojového kódu. Program se uchovává pouze ve zdrojovém textu (nebo v tzv. předkompilovaném tvaru) a teprve bezprostředně při spuštění programu je každý příkaz zdrojového textu analyzován a proveden. Takovým programům se ***říká*** interprety (např. Quick Basic firmy Microsoft).



2. Struktura a zápis programu

Zápis programu v určitém programovacím jazyku vyžaduje, aby každá část programu měla přesně definovaný tvar.

Syntaxí programu se rozumí souhrn pravidel, udávající přípustné tvary jednotlivých programových konstrukcí a celého programu. Podrobný přehled syntaxe jazyka Pascal [1] najdete v originálních firemních manuálech nebo v nápovědě (helpu) překladače. Zde uváděné popisy syntaxe jsou uzpůsobeny pro účely výuky, nemusí tedy přesně odpovídat úplné syntaxi příslušné programové konstrukce. V dalším textu budou při popisu syntaxe klíčová slova a speciální symboly uváděny **tučně**, jednotlivé elementy budou uvedeny *kurzívou*, volitelná část konstrukce (ta část, která může, ale nemusí být uvedena) bude zapsána v hranatých závorkách [] . Několik volitelných částí (umožňujících výběr jedné) bude odděleno svislou čarou |. Ta část programové konstrukce, která se může několikrát opakovat, bude ukončena třemi tečkami ... .

Programy napsané v jazyce Pascal obsahují několik druhů základních ***lexikálních elementů*** (tokens), které se rozdělují podle použití na ***identifikátory, návěští, klíčová (rezervovaná) slova a speciální symboly***.

Identifikátory slouží k označení (pojmenování) datových prvků, používaných v programu: konstant, typů, proměnných, podprogramů atd. Identifikátor v jazyku Borland Pascal musí začínat písmenem nebo podtržítkem (znak s ASCII-kódem 95), za kterým následuje libovolná posloupnost písmen, číslic a podtržítek. Délka identifikátoru není omezena, překladač ale používá pro rozlišení datových objektů pouze prvních 63 znaků. Překladač jazyka nerozlišuje mezi velkými a malými písmeny.

Příklad:

platné identifikátory:

```
vysledek
_4_poradi
NAZEV_lekce
toto_je_dlouhy_platny_identifikator
```

neplatné identifikátory:

```
výsledek     {obsahuje čárku nad y}
4_poradi     {začíná číslicí}
NAZEV-lekce {obsahuje neplatný
                znak - }
```

Návěští používáme pro označení míst v programu (příkazů), na které bude předáváno řízení přímým skokem. Návěští může být zadáno jako identifikátor nebo jako posloupnost číslic v rozsahu 0 až 9999. V jazyce Pascal je možné všechny programové konstrukce sestavit pomocí strukturovaných příkazů, bez použití přímého skoku. Proto se v dalším textu návěštími ani příkazem skoku nebudeme zabývat.

Klíčová (rezervovaná) slova se používají pro pojmenování úseků programu, příkazů, operací atd. Jsou definována jazykem a je nutné je použít pouze v předepsaném významu. Mezi zvláštní případ klíčových slov je možné zařadit i tzv. ***direktivy překladače***, které nejsou součástí programovacího jazyka, ale slouží pro řízení překladu.

Speciální symboly se většinou používají jako operátory, oddělovače ve výrazech nebo oddělovače příkazů. Jazyk Pascal používá tyto speciální symboly (jejich význam bude uveden níže):

```
+ - * / = < > [ ] . , ( ) : ; ^ @ { } $ #
```

Následující dvojice znaků jsou také speciální symboly, oba znaky musí být uvedeny bezprostředně za sebou (nesmí mezi nimi být mezera):

```
<=  >=  <>  :=  ..  (*  *) (.  .)
```
[2]

Formát zápisu programu v jazyku Pascal je velmi volný. Základní nedělitelné lexikální elementy (t.j. identifikátory, klíčová slova, návěští a speciální symboly), mohou být od sebe odděleny libovolným počtem ***oddělovačů*** (mezer, tabelátorů nebo nových řádků). Jediné omezení spočívá v tom, že klíčová slova jazyka musí být z obou stran oddělena alespoň jedním oddělovačem. Tuto vlastnost lze s výhodou použít pro psaní přehledných řídících a datových struktur jazyka. Do textu programu lze vkládat libovolné ***komentáře***, t.j. popisné a dokumentační texty. Komentářem může být libovolný text, uzavřený do složených závorek.

```
{ Tento text je komentář }
(* Tento text je také komentář *)
```

3. Data

Dříve než začneme psát jakýkoliv program, musíme si ujasnit, jaké údaje bude program zpracovávat a jaké výsledky bude vydávat, t.j. jaká budou ***vstupní a výstupní data*** programu. K určení toho, s jakými hodnotami můžeme v programu pracovat a jaké operace s nimi můžeme provádět, slouží ***datové typy***. Udávají vlastně obory přípustných hodnot údajů a specifikují souhrn operací, které je možné s příslušnými daty provádět. Mezi základní datové typy jazyka Pascal patří typ ***celých čísel*** (Integer), typ ***reálných čísel*** (Real), typ ***logických*** (Boolean) nebo ***znakových*** (Char) hodnot. Kromě výše vyjmenovaných typů, které se nazývají ***jednoduché*** datové typy (protože jsou z hlediska programu a operací nad nimi dále nedělitelné), existují i typy ***strukturované***, které jsou složeny z několika prvků jednoduchého typu - ***pole, záznamy a objekty***. V jazyce Pascal může programátor pracovat i s typy, které si sám vytvoří (tzv. ***programátorem definované typy***), a u kterých jsou jazykem definována pouze pravidla pro sestrojení a formát zápisu. Mezi takové typy patří např. ***množina, výčet, ukazatel*** apod. Podrobný popis většiny datových typů bude následovat v dalších částech tohoto textu.

Z hlediska použití a způsobu zpracování lze data programu rozdělit na dvě základní kategorie - konstanty a proměnné. ***Konstanty*** představují datové prvky, jejichž hodnota se v průběhu zpracování programu nemění. Podle toho, jak je příslušná konstanta v programu definována, rozlišujeme dva typy konstant: přímé ***konstanty (literály)***, které se uvádějí přímým zápisem ve výrazu a ***pojmenované konstanty***, které jsou označeny identifikátorem a jsou v programu předem popsány (deklarovány). ***Proměnné*** jsou datové prvky, jejichž hodnota se mění v průběhu činnosti programu. Proměnné ***musí*** být v programu předem popsány (deklarovány) a pojmenovány identifikátorem, a musí být určen jejich datový typ.

4. Základní části programu

Jazyk Pascal patří mezi jazyky s ***blokovou strukturou***. Program začíná nepovinným ***záhlavím programu*** a seznamem použitých jednotek (část uses, k té se dostaneme trochu později). Následuje ***blok*** programu, který se skládá z části ***deklarační*** a části ***příkazové***. Celý program je ukončen tečkou.

Deklarační část bloku programu obsahuje úseky deklarací jednotlivých datových struktur programu - návěští, konstant, typů, proměnných a podprogramů. Algoritmus řešení úlohy je uveden v ***příkazové části*** bloku programu. Příkazovou část programu tvoří ***složený příkaz*** - posloupnost jednotlivých příkazů, navzájem oddělených středníkem. Složený příkaz začíná klíčovým slovem ***begin*** a končí slovem ***end***.

- program
  - *záhlaví programu; [část uses;] blok.*
- záhlaví programu
  - *program identifikátor*
- blok
  - *deklarační část*
  - *příkazová část*
- deklarační část
  - *úsek deklarací návěští;*
  - *úsek deklarací konstant;*
  - *úsek deklarací typů;*
  - *úsek deklarací proměnných;*
  - *úsek deklarací podprogramů;*
- příkazová část
  - *složený příkaz*

Tak vida, článek je u konce a k programování jsme se vlastně ještě nedostali, pořád jen samé definice a popisy. Slibuji, že příště se už polepším a v následující části tohoto seriálu článků již napíšeme první (kraťoučký a jednoduchý, ale přece) program.

Ing. Dušan Smetana
Univerzita J. E. Purkyně,
pedagogická fakulta,
katedra výpočetní techniky
e-mail: smetanad@pf.ujep.cz

---

[1] Pod programovacím jazykem Pascal (resp. Borland Pascal) se v dalším textu rozumí jazyk, implementovaný ve verzi IDE Borland Pascal with Objects version 7.0, jiné případy jsou výslovně uvedeny.

[2] Dvojicí znaků závorka-tečka, resp. tečka-závorka (. .) je možné v textu programu nahradit hranaté závorky [ ], dvojice závorka-hvězdička, resp. hvězdička-závorka (* *) slouží jako ekvivalent složených závorek { }.

SHAREWARE PC



DOOM I

TYP HRY

3D bludišťová superstřílečka

ZÁPLETKA

Stáváte se vojákem, který má osvobodit základnu obsazenou nepřáteli. Zastřelte všechno, co se hýbe - vojáky, lebky, příšerky a zrůdičky.

K lepší orientaci vám pomůže mapa, k delšímu přežití zbraně (od holých rukou, přes pistoli, brokovnici až po rakety a děla).

Během mise můžete (nebo musíte) sbírat střelivo, které tam zanechají mrtví protivníci a energii, potřebnou pro váš život. Občas se vám podaří sebrat i nějakou novou zbraň.

KONFIGURACE

IBM PC 386/40MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 140,- Kč



Apache Longbow

TYP HRY

Letecký simulátor

ZÁPLETKA

Právě jste se stal pilotem bitevního vrtulníku Apache. Octl jste se na nepřátelském území a vaším úkolem je ničit stavby, tanky, děla, letadla, vrtulníky, prostě všechno, co objevíte. Vaše snažení je znepříjemněno střelbou na váš vrtulník.

Hra má dobrou grafiku a tím pádem vypadá celý svět celkem realisticky. Největší problém dělá ovládání - vyznat se ve všech těch klávesách, které můžete použít.

KONFIGURACE

IBM PC 486/SX, SVGA, 8MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta a joystick

cena 140,- Kč



Worms

TYP HRY

Veselá destruktivní hra

ZÁPLETKA

Ocitáte se v krajině, ve které jsou umístěni vaši a soupeřovi bojovníci (malinkatí roztomilí červíci). Vaším úkolem je zničit všechny nepřátele (proti vám hraje kolega nebo počítač).

Svým červíkům dáváte do rukou různé zbraně, kterých je nepřeberné množství a těmi ničíte pod různým úhlem a silou palby soupeře. Pokud je nepřítel schovaný za nějakou překážkou, můžete se k němu třeba probourat, provrtat nebo si postavit most. A někdy je nejlepší se sám schovat.

KONFIGURACE

IBM PC 486/DX 25MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Pinball Illusions

TYP HRY

Flipper

ZÁPLETKA

Tato hra se nijak zvlášť neliší od ostatních pinballovek. Vystřelíte kovovou kuličku do systému vodítek, odrážečů, tunelů a čidel. Podle toho, kudy proletí, se počítají body a rozsvěcují obrázky a nápisy. Demo obsahuje flippera Law'n'Justice s opravdu realistickou grafikou a celkem působivou hudbou.

Tento flipper představuje vlastně boj policajtů proti zlodějům (nebo zlodějů proti policajtům?). Vždyť je to vlastně jedno. Hlavně, že si můžeme pořádně zapařit.

KONFIGURACE

IBM PC 486/25MHz, VGA, 3.1MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů:

1 disketový 80,- Kč
2 disketový 140,- Kč
3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

PROXIMA, OD Labe, Ústí nad Labem
Klub602, Martinská 5, Praha 1
Consul, Pálenická 28, Plzeň
Consul, Náměstí Republiky 12, Plzeň
Microel, Květinová 883, Orlová
Miroslav Školný, Rolnická 5, Brno
Jiří Fila, Štefáčkova 11, Brno Líšeň
Kompakt servis, Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
TM Computer, Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
Elektronik Malina, Duchcovská 15, Teplice
Didaktik Market, Gorkého 4, Skalica na Slovensku
Didaktik s. r. o., Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
G+H Tomáš Smejkal, Novomeského 7/15, Trenčín
Junior Computer Lapšinský, Písečná 22, Cheb
Elektron servis U opatrovny 283/12, Liberec



Lemmings 3-D

TYP HRY

Logická 3D hra

ZÁPLETKA

Hra je v principu stejná jako normální Lemmingové, jen s tím rozdílem, že je v prostoru. Tím pádem je o něco složitější splnit daný level a zachránit všechny potřebné Lemmingy. Hra je doplněna virtuálním režimem, kde vidíte svět Lemmingovýma očima. Máte-li zvukovou kartu, uslyšíte i jejich hlasy.

Více se dozvíte na str. 18 v článku „Programové přílohy - DiSK".

KONFIGURACE

IBM PC 486/DX33MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, myš, doporučena zvuková karta

cena 140,- Kč



Heretic

TYP HRY

3D bludišťová střílečka

ZÁPLETKA

Klasická prostorová střílečka typu DOOM. Ocitáte se v kůži středověkého bojovníka, který má za úkol dobýt středověký hrad. Hru vám znepříjemňují různé příšery, kterým musíte odolávat a rychle je ničit, dříve než oni zabijí vás. Pozor na létající potvory. Ty na vás zaútočí klidně zezadu.

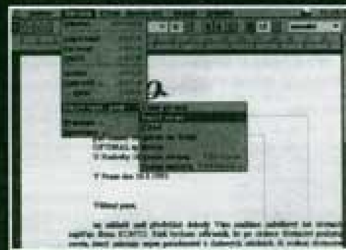
Cestou sbíráte věcičky, které vám doplňují energii, střelivo a zvyšují vám počet bodů.

Pro lepší orientaci můžete použít mapku, abyste náhodou nezabloudili.

KONFIGURACE

IBM PC 486, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 180,- Kč



E. T. Klasik

TYP PROGRAMU

Editor textů

MYŠLENKA

Klasik obsahuje editor, správce, elektronickou poštu, kalendář, adresář firemních kontaktů, faxování, vytáčení telefonních čísel, kalkulátor, budík a další pomůcky. Všechny funkce editoru jsou doprovázeny bublinovou nápovědou.

Program na první pohled vypadá, jako kdyby běžel pod Windows, ale je to omyl, pro svou práci potřebuje jen MS DOS 3.3 a vyšší.

KONFIGURACE

IBM PC 286, VGA (stačí i Hercules), 640kB RAM, HDD

cena 80,- Kč

Speccy vs PC

DOS není Basic

Když zapnete Spectrum, objeví se Basic. Když zapnete PC, objeví se DOS (Disk Operating System).

Ačkoliv Basic je programovací jazyk a DOS operační systém, určitá analogie tu je. Basic Spectra je interpret, tzn. že na rozdíl od compilerů (assembler, Pascal, C) vykoná požadovaný příkaz okamžitě, nemusíte program (byť v rozsahu jednoho řádku či příkazu) nijak překládat do spustitelné formy a pak teprve spouštět. Proč Vám tady vykládám o rozdílech mezi compilery a interprety, když to s DOSem nijak nesouvisí? Protože DOS je svým způsobem také interpret (představte si, že byste chtěli prohlédnout obsah disku, tak byste si na to napsali program, pak ho přeložili a pak teprve spustili a on by možná fungoval) - co na Spectru zastal Basic (smazání obrazovky, spuštění programu, práce se soubory, atd.) to na PC zastane DOS. Pokud jste nikdy neměli ke Spectru disketovou jednotku, pak vězte, že sice byla ovládána DOSem (např. D40 / D80 MDOSem), ale komunikaci zprostředkovával Basic. Na PC máte pouze DOS, který v daleko větší míře podporuje práci se soubory a s některými základními nastaveními sytému, ale nic víc (rozhodně se v něm nedá programovat).

Nahrávání

Vezměme si např. nahrávání a spouštění programů - nejprve jak ho známe ze Spectra: nahraje se zavaděč v Basicu a spustí se, následuje nahrání obrázku, nahrání hlavního bloku a spuštění. Na PC je to obdobné - většina programů se ovšem neskládá ze dvou nebo tří částí, ale z několika desítek (občas i stovek) samostatných bloků (souborů). Celý program je zpravidla uložen v jednom adresáři (aby byl pohromadě, stejně jako na kazetě máte uloženy jednotlivé bloky programu za sebou) a spouští se zpravidla souborem „jmeno.bat".

Srovnejte: na Spectru najdete na kazetě začátek programu, zadáte LOAD "" a čekáte, až se nahraje Basicový zavaděč. Na PC najdete správný adresář a v něm soubor (ekvivalent Basicového zavaděče), který spustíte (tak, že napíšete jeho jméno a odešlete ho, což je skoro totéž jako napsání LOAD "jmeno").

Zatímco doposud to vypadalo celkem podobně, teď přijde rozdíl. Na Spectru jste vždy (nebo skoro vždy) věděli, kam se program nahrává a kde se spouští - tohle se u PC nikdy nedozvíte a ani se to dozvědět nepotřebujete. DOS zavede program do paměti tam, kde je právě místo a tam ho také spustí - paměť je rozdělena do částí (tuším, že po 64kB) a programy se vždy umisťují od jejich začátku - neexistuje tady ta „svázanost" programu s určitou adresou, na kterou je ho potřeba nahrát a od které je ho možné spustit.

Když se na tím zamyslíte, vzpomenete si, že něco obdobného přece jen na Spectru existuje - ano, jsou to relativně adresované programy, které vlastně můžete také nahrát kamkoliv do paměti a tam je spustit (např. když si zapakujete obrázek PRESSOREM VI, tak ho můžete nahrát kamkoliv do RAM a tam ho „spustit").

Paměť

Protože u Spectra jste (většinou) před nahráním dalšího programu počítač resetovali, paměť byla dokonale čistá a prázdná; u PC může být v paměti více programů zároveň (často máte v paměti ovladače - speciální programy, které umožňují např. používat myš, atd.) a občas dojde k tomu, že se program do paměti nevejde a tudíž se odmítne spustit.

Paměť PC je přece jen složitější než paměť Spectra a je ji možné různě konfigurovat (určovat jak a na co má být použita). Každý program sice může vyžadovat jiné nastavení paměti, ale ve skutečnosti to tak hrozné není - jen některým programům určité „standardní" rozdělení paměti nevyhovuje a Vy musíte strávit chvíli tím, že řešíte, jak by nové nastavení mělo vypadat.

A ještě jeden rozdíl a jednu podobnost, týkající se paměti, u Spectra a PC najdeme: víte, že existují programy využívající dalších 80kB paměti ZXS 128 a jsou programy, které bez oněch 80kB prostě nejedou. U PC to máte také tak, jenže nejde o nějakých 80 kilo, ale o celá MEGA. Hlavně hry potřebují stále větší a větší rozsah paměti, aby se vůbec mohly rozeběhnout, nemluvě o tom, že často nemůžete mít v paměti vůbec nic jiného a celou konfiguraci musíte doopravdy pracně předělávat...

Takže...

Rozdíly a analogie Spectra a PC není možné popsat v jednom krátkém článku. Šlo o to, nastínit, že počítače, ať už mají osm nebo šestnáct bitů, si jsou stále v něčem podobné.

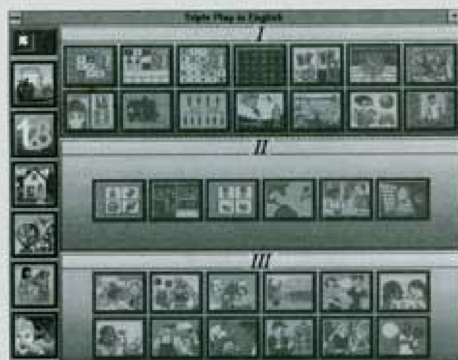
O dalších rozdílech a podobnostech si povíme zase někdy příště.

George K.

Jak pracuje výukový program Triple Play in English

Program Triple Play in English je výukový program, určený pro děti (od 9 let), nebo také pro dospělé, kteří s angličtinou teprve začínají. Program pracuje pod Windows. K jeho provozování je nezbytná zvuková karta a mechanika CD-ROM. Výrobcem programu je Syracuse Language System (New York, USA).

Hned na začátku důležitá poznámka: v programu nikde nevystupuje psaný text! Procvičování je zaměřeno tak, aby se nám v paměti vytvářela a uchovávala spojení (asociace) věc + její mluvená podoba. To nám umožní se běžně domluvit, porozumět rozhlasovému a televiznímu vysílání v angličtině, apod. Pokud však potřebujeme anglicky psát, tento kurs nás to nenaučí (dá nám však základ, který můžeme dále rozvíjet - třeba na jazykové škole).



Na začátku si můžeme zvolit téma, které chceme probírat: jídla a nápoje, čísla, domov a kancelář, místa a doprava, lidé, volný čas. Dále volíme obtížnost kursu ve třech stupních. A do třetice si zvolíme způsob procvičování.

Výuka

Řekněme, že začneme jídlem (byla by to smůla, pořídit si za drahé peníze zájezd do Anglie a zemřít tam hlady...). Klikneme si na první ikonku: procvičování názvů. Ukáže se nám první sada obrázků (v programu jich je celkem 75 ke každému tématu) jídel, ovoce, atd. Kliknutím na některý z nich se dozvíme, jak se název vyslovuje. Hlasy jsou samozřejmě namluveny rodilými mluvčími. Když si již myslíme, že jsme si názvy zapamatovali, můžeme přistoupit ke zkoušení.

Procvičování

Zkoušení zázvů...

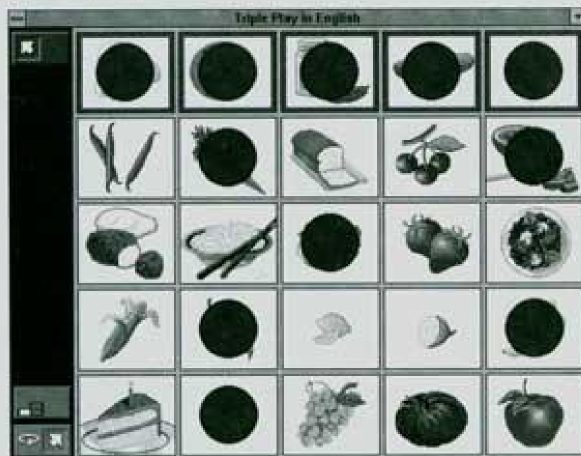
...a „fotografičnosti" naší paměti: program nám ukáže šest políček s obrázky, pak nám je zakryje. Máme za úkol najít požadovaný název; musíme tedy vědět, co anglický název znamená a na kterém políčku věc leží. Pokud uhádneme, změní se ukazatel myši na veselý obličejík, pokud neuhádneme, přemění se na smutný „xichtík".

Zkoušení „memory-mánie"

V horní řadě vidíme 3 předměty. Máme za úkol umístit je v prostřední řadě, v pořadí, jak nám bylo řečeno. Musíme tady porozumět názvům a zapamatovat si pořadí, v jakém je program „vychrlil".

Bingo

Program vysloví název věci, my máme za úkol tuto věc najít. Pokud se nám to povede, políčko je „naše". Pokud obsadíme pět políček v řadě (vedle sebe, nad sebou, po úhlopříčce), máme „bingo". Možné jsou dva stupně obtížnosti.



Doplňovačka

Opět máme za úkol uhádnout názvy různých věcí. Po každé odpovědi se hraje jeden tah hry. Hra spočívá v obsazování políček, jeden tah umožňuje umístit jednu čáru, pokud políčko obklíčíme, máme bod. Hrát můžeme s počítačem nebo s druhým člověkem. Možné jsou tři stupně obtížnosti.

Co je to

Ve druhém stupni obtížnosti máme na procvičování jídel a nápojů test „co je to". Počítač nám řekne tři vlastnosti, pokud nám to k uhádnutí nestačí, může nám napovědět ještě čtvrtou vlastnost. Pokud jsme nestačili vše zaznamenat, může nám to říci znova (ikonka „ouška"), pokud si nejsme jisti, co to anglicky znamená, můžeme si nechat poradit ilustračními obrázky (ikonka přimhouřeného oka).



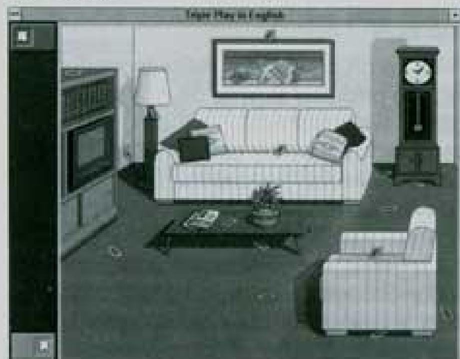
Např. počítač řekne „It's round" - je to kulaté, my nerozumíme, tak si necháme poradit: na obrázku pak vidíme tři věci které mají společnou jedinou vlastnost - jsou kulaté, a jiné tři věci, které rozhodně nejsou kulaté. Můžeme se učit ve dvou stupních obtížnosti.



Rozhovor

Ve třetím stupni obtížnosti jsou dvě lekce, jedna z nich je rozhovor v kavárně. Můžeme si nechat přehrát celý rozhovor (ikonka ouška s obláčky), celý rozhovor, ale pomalu (ikonka ouška se želvou a s obláč-

ky) a jednotlivé fráze (ikonka s ouškem a se želvou). Máme-li mikrofon, můžeme si nahrát svoji výslovnost frází a porovnávat ji s výslovností v originále. Při procvičování uslyšíme vždy některou z frází rozhovoru a máme za úkol ji přiřadit do obrázku, kam patří. Musíme to však stihnout v poměrně krátkém čase. Druhá lekce je podobně vyvedené situace v restauraci, způsob procvičování je stejný.



Další lekce

Pro výuku čísel je podobně jako pro jídla k dispozici sedm lekcí. Domov a kancelář obsahuje celkem osm lekcí. Je zde navíc hezky vymyšlené procvičování předložek. Na obrázku je pokoj a v něm na různých místech položené karty. Počítač se nás ptá, která karta je „před televizí", která je „pod hodinami", která je „na stole" a podobně.

Výuka místa a doprava obsahuje lekci nazvanou „mapa světa". Bohužel, pro Američany (autory programu) asi začíná svět zřejmě někde na jižní hranici Kanady a končí v severním Mexiku. Takže mapa světa je mapa USA s přilehlými oblastmi.



Lekce „kde to je" je nicméně zajímavá a přínosná; dobře procvičuje zeměpisné pojmy (světové strany, názvy řek, moří a států USA), paměť a logiku. No řekněte, na který špendlíček ukážete, když na vás počítač vychrlí „It's south of Wyoming, the Colorado river runs through it, it port is Newada (je to na jih od státu Wyoming, teče přes to řeka Colorado, sousedí to se státem Nevada)" - pravda, můžete si ještě nechat napovědět „the Rocky Mountains runs through it (přetínají jej Skalisté hory)"?

Výuka *lidé* má celkem deset lekcí. Hezky vymyšlená je lekce puzzle. Poté, co se naučíme, jak se řeknou jednotlivé části těla, můžeme si složit celého človíčka. Výuka *volný čas* má sedm lekcí. Obsahuje několik nových typů lekcí, které v předchozích oborech nebyly: např. časování (obrázky dětí, které si hrají (poskakují) venku: úkoly - kdo skáče do vody, kdo skočil z okna, kdo skočí ze stromu, ...).

Pokud patříte k těm, pro které je program Triple Play určen (tedy začátečníci, kteří se chtějí dorozumět řečí v běžných situacích), pak vám jej můžeme doporučit. Naučíte se základní slovní zásobu a to velice přístupnou a nenásilnou formou. Pokud máte děti, můžeme vám pro ně program doporučit zvlášť: je to učení, které „nebolí". V mnoha ohledech je výuka blízká reálným situacím. Musíme vědět, co slovo znamená a zároveň si pamatovat, na kterém místě věc ležela (memory-mánie). Nebo v restauraci: musíme se domluvit v omezeném čase (jako v životě - zaváháme a jídlo není...)

Petr Podařil

pokračování příště



Výukový anglicko-český a česko-anglický slovník a překladač

pro MS Windows...



Hovořit na konci 20. století o nepotřebnosti znalosti cizích jazyků by bylo podobné jako pochybovat o nutnosti řeči vůbec. K dokonalému ovládnutí jazyka je nezbytná řada pomůcek, jejichž úroveň se bezpochyby později promítne do úrovně znalosti jazyka. Kromě řady učebnic a slovníků se v současné době začíná prosazovat řada nástrojů, o kterých by se nám před lety mohlo jen snít. V tomto článku bychom Vám chtěli představit produkt firmy M.K.C.S., obsahující dva hlavní programy a to Landi a Translator. Oba programy, dodávané v kompletu jsou určeny pro MS Windows.

Landi

Program Landi je vlastně slovník, jaký zná asi každý z nás. Jeho nesmírnou předností je možnost oboustraného, velmi rychlého, překladu.

V záhlaví okna je řada ikon, z nichž první čtyři slouží k výběru slovníku (pomocí nich vyberete jednu z až čtyř databází cizích slov). Výhodou je, že lze pod určité tlačítko umístit libovolný slovník a k němu i příslušnou ikonu.

Postup při překladu je velice jednoduchý: vyberte příslušný slovník, do okénka se napište slovo a stiskněte Enter, program pak ve zlomcích sekundy vyhledá příslušný přeložený ekvivalent k danému slovu, výslovnost a všechna jeho synonyma, uložená ve slovníku. Program navíc zaznamenává jednotlivá dotazovaná slova. Při nenalezení zadaného výrazu se vypíše překlad výrazu, který je nejpodobnější k zadanému výrazu. Zde jsem zaznamenal drobný nedostatek programu, který nepočítá např. s 3. os. č.j. u sloves a mn. číslem u podst. jmen. Např. při požadovaném překladu slova „contains" (3. os. j. č. od slova „contain" - být součástí) program toto slovo neznal a místo něj nabídl „nejpodobnější slovo" - CONTAMINATE - znečistit, kontaminovat, které navíc ani neleží bezprostředně za slovem „contains", ale až o několik slov dále. Tento nedostatek lze však samozřejmě řešit zařazením těchto slov (jako nová slova) do slovníku (viz. Editor slovní zásoby). Stejný problém se projevuje i v programu Translator.

Program umožňuje pomocí menu zmenšit okno slovníku. Z okna tak zmizí menu a ikony a celé okno se zmenší na minimum, což je vhodné v případě, kdy slovník používáme pouze jako druhořadý program. Nepodařilo se mi však vrátit okno do původní velikosti (ani s pomocí manuálu). Jako další nedostatek bych považoval velikost okna, do kterého se vypisují přeložené výrazy, protože v některých případech je velikost nedostatečná a slova se do něj nevejdou celá.

Další dvě tlačítka slouží ke spuštění editoru slovní zásoby, umožňující správu právě nastavené databáze; po stisku posledního tlačíka se slovník přepne do režimu zkoušení.

Editor slovní zásoby umožňuje dohled nad slovní zásobou právě nastaveného slovníku. Editor umožňuje následující služby:

Opravit - po stisku tohoto tlačítka máte možnost opravy již vloženého výrazu (který je např. chybně zadán). Nejprve je nutné nalézt požadovaný výraz jednoduchým zápisem slova do políčka *„Hledat"* a stiskem klávesy Enter. Při vkládání je možné zadat více synonym k jednomu výrazu. Je ale nutné respektovat určitá pravidla pro zápis a dbát na správné oddělování jednotlivých významů daného slova. Je samozřejmě umožněno vkládat i výslovnost.

Přidávat - tato funkce slouží k přidávání nových slov do stávajícího slovníkového souboru. I zde je nutno dodržovat výše zmíněná pravidla pro jednotlivé ekvivalenty, která jsou podrobně popsány v uživatelské příručcce.

Smazat - odstraní právě aktuální slovo ze

slovníku.

Smazat více - slouží k mazání více výrazů najednou. Zde je možněno mazání pouze v pořadí slov, tak jak byla zapsána do slovníku nikoliv podle abecedy.

Vložit soubor - umožňuje připojení dalšího slovníku do aktuálního. Připojení se provede za aktuální slovo.

Abecedně - tento přepínač umožnuje nastavení způsobu řazení slov v editoru (abecední nebo podle toho, jak byla zapsána do slovníku).

Přehled - zobrazí jakousi tabulku, v níž jsou čísla jednotlivých slov a jejich vlastní překlad.

Ve spodní části okna jsou ikony, které umožňují rychlý skok na další/předchozí slovo nebo na začátek/konec souboru.

Režim *Zkoušení* slouží k výuce slovní zásoby. Spuštění lze provést stiskem ikony nebo volbou z menu.

Při spuštění z menu máte navíc možnost nastavení různých parametrů zkoušení jako např. rozsahu zkoušených slov (pouze podle jejich pořadového čísla ve slovníku), nastavení časového limitu pro odpověď, způsob výběru slov (vzestupný, sestupný a náhodný)...

Při samotném zkoušení se pak počítá procento úspěšnosti a slova, která byla zodpovězena špatně se ukládají do souboru, který je vlastně také slovníkem, použitelným jako každý jiný slovník. Takto založený slovník je vhodné později používat ke zkoušení, protože obsahuje pouze slova, které zkoušený nezodpověděl správně. Cílem toho je, aby si zkoušený tato slova zafixoval a naučil se je.



Editor slovní zásoby

Translator

Program Translator je druhou součástí kompletu.

Translator je jakýmsi jednoduchým textovým editorem, připomínající spíše Poznámkový blok v MS Windows. Jeho výhodou je, že v horní části okna je umístěna lišta, v níž je vypsán cizí ekvivalent slova, na kterém se právě nachází kurzor. To slouží např. při čtení textu v angličtině v případě, kdy uživatel nezná určitý výraz. Jednoduchým přesunem kurzoru na toto slovo se zobrazí jeho český ekvivalent v již zmíněné liště.

Program Translator umožňuje navíc funkci *Generovat autopřeklad*. Tato funkce provede to, že se snaží slovo po slovu překládat text do nového souboru, přičemž označí slova, která nebyla nalezena ve slovníku v přesném tvaru a vypíše se slovo nejpodobnější. Neprovádí se však analýza významu jednotlivých vět textu, takže výsledný text vypadá stejně, jako kdybyste překládali slovo po slovu pomocí slovníku. Proto tuto funkci využijí převážně začátečníci, kteří by text stejně překládali slovo po slovu. Při samotném překladu je vidět, jak program postupně překládá slovo po slovu.

Jako zdrojový text pro program Translator slouží čistý text v ASCII. Program není schopen pracovat s texty vašeho textového editoru, ale takřka každý textový editor umožňuje export textu do ASCII. Délka přeloženého textu je limitována na 25kB. Při překladu delšího souboru je proto nutné jej rozdělit na více částí, které lze již bez problémů přeložit.



slovník Landi v režimu Zkoušení

Závěrečné hodnocení

Programy Landi a Translator jsou, i přes některé drobné nedostatky, výbornými pomocníky při překladu jednotlivých slov i celého textu. K jejich přednostem patří jejich příjemné prostředí a jednoduché ovládání a nepochybně i jejich obdivuhodná rychlost při překladu. Problémy s překlady celých textů nelze, vzhledem k složitosti problému, z hlediska prográtora, vyřešit vůbec. Translator toto provádí rychle a vtipně. Instalace probíhala bez problémů, program zabere na disku asi 10 MB (slovník A-Č, Č-A). Samotné balení obou programu je pěkné, manuál na první pohled stručný, ale vzhledem k jednoduchosti programů dostačující.

Jiří Urbánek

Landi Translator
zapůjčila firma: M.K.C.S.
typ software: překladový slovník
konfigurace: MS Windows 3.0, 10 - 15 MB na HDD



výsledný text po volbě Generovat autopřeklad

CD-ROM

VYBRALI JSME PRO VÁS

Je tu další CD-ROM Games a jeho cover disk, tentokrát s více jak 40 hratelnými demy! To prostě musíte mít!

Chadwick and the Sneaky Egg Thief

Toto demo se bude na sto procent líbit vašim mladším sourozencům, ale vůbec nevylučuji, že u něj taky dost dlouho vydržíte. Jedná se vlastně o nádherné pohyblivé omalovánky a zároveň o animovanou pohádku. V tomto demu je bohužel k dispozici pouze jedna sekvence, ale i s tou si můžete krásně pohrát. Celou obrazovku lze vybarvit, vyplnit vzorkem, gumou mazat a houbou zesvětlovat. Za oponou je schována spousta roztomilých potvůrek, které přebíhají přes jeviště. Když už jednou obrázek vybarvíte, lze spustit děj od začátku a vše se odehrává přesně v těch barvách, které jste si vy vybrali. Je to velice sympatický program, který se bude hlavně té nejmladší generaci určitě velice líbit a ještě se při tom naučí anglicky.

Super Street Fighter II Turbo

V tomto demu si můžete zahrát buď jako muskulaturní Ryu nebo jako rachitický, ale smrtelně nebezpečný Chun Li. V plné verzi máte k dispozici šestnáct postav, se kterými hrajte nebo které se naopak snažte odrovnat. Můžete si vybrat od zkušených karatistů, až po méně zkušené zelené potvory, které mají schopnost se zelektrizovat. Důkazem úspěchu této hry je její super úspěšnost na konzolích a také to, že si můžete zajít do kina na film se stejným názvem, ve kterém hraje oblíbený Van Damme spolu s Kylie Minogue. Sami máte možnost posoudit proč se tato hra stala světově proslulou.





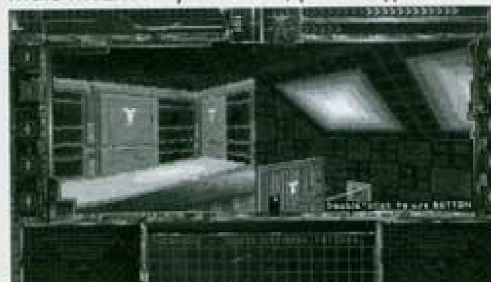
I. M. Meen

Jste-li zvyklí trávit veškerý volný čas pobíháním po zatuchlých a temných chodbách se spoustou zbraní na zádech a střílet všechno, co se vám postaví do cesty, čtěte dál. Takže pokud jste opravdu tento druh takyčlověka, tak je tady pro vás hra od Simon & Schusters, která je takovým mladším ekvivalentem světově proslulého Doomu. S tím rozdílem, že nyní se budete muset obejít bez krve a násilí a navíc se ještě trochu vzděláte.

Ďábelský knihovník Ignatius Mortimer Meen vás uspí v magické knize, která vás přenese do malé kamenné místnosti, kde je kromě vás pouze Meenův osobní asistent Gnorris The Gnome, který vás informuje o vašem předurčení. Gnorris vám může připadat trochu pomatený, ale raději byste měli poslouchat jeho rady. Cílem je dostat se do hlavní knihovny, přičemž musíte bojovat s Meenem a osvobozovat cestou uvězněné děti. Vzdělávací prvek přichází na řadu ve chvíli, kdy se snažíte dítě osvobodit. Musíte např. opravit gramaticky chybný text, a jakmile opravíte poslední chybu, dítě je osvobozeno a vaší odměnou je jeho rozesmátá tvář. Skvělé, že? No, je to prostě přijatelná alternativa tohoto typu her pro mladší spoluhráče. Navíc je zde spousta legrace, takže ti, kterým je hra určena, si přece jen přijdou na své.

System Shock

V této hře na sebe berete roli robota rebelanta, který již nechce být programován, ale chce jít svou vlastní cestou. Procházíte složitým labyrintem, sbíráte různé užitečné věci a potkáváte spoustu nepřátelských postav, se kterými se musíte rychle a účinně vypořádat. V demu máte možnost vyzkoušet si, jak asi vypadá ce-



lá hra. Je ve vašem vlastním zájmu sebrat co nejdříve trubku, která je schována v šatníku, kousek od vás. Trubka vám značně pomůže při setkáních s nepřátelskými roboty a uchrání vaše obvody před zkratem. V tomto demu je spousta zajímavých míst a objektů, které stojí za to, aby byly prozkoumány a také patřičně použity. Pohled na svět je v této hře trošku podobný scéně z filmu Terminátor, kdy měl Arnold možnost analyzovat okolní předměty pomocí svého zraku. Možná, že vám bude zpočátku připadat ovládání trochu nepřehledné, ale během chvilky si zvyknete a budete procházet labyrintem zcela přirozeně.

Apache Longbow

16. ledna 1991 vyslalo osm vrtulníků Apač první střely v operaci Pouštní bouře. Apače byli vůbec první útočné vrtulníky, které vzaly rukojmí bez přítomnosti pěchoty a zajali tak okolo 500 iráckých vojáků. Byla to také jediná vzdušná síla, která byla schopná odstartovat 25. a 26. února, kdy ostatní letectvo bylo na zemi vzhledem ke špatným povětrnostním podmínkám. V tomto demu se stáváte pilotem Apače, kdy pouze vaše dovednosti rozhodují o tom, jestli budete pes, který loví nebo se z vás stane pouze psí žrádlo. Můžete si zde vybrat ze tří oblastí, nebezpečného Jemenu, Korei a Kypru, které v současném světě představují potenciální nebezpečí vzniku válečného konfliktu. Z hlášení se neustále dozvídáte, co se děje a odkud vám může hrozit napadení nepřítelem.

Alex Cossac

DOPORUČUJEME



Pokud se vám líbí graficky propracované hry, tak tahle je přesně pro vás - velice pěkné intro a ještě lepší samotná hra. Hlavní hrdina této hry je vězeň, zavřený kdesi ve vesmíru na nějaké malé planetce. Tím vězněm jste vy. Mlhavě si vzpomínáte, jak vás v nějaké laboratoři „úspěšně operoval jistý chirurg", který vám odstranil nedokonalé lidské orgány a vyměnil je za dokonalé implantáty, výsledky nejnovější technologie. Stal se z vás Cyborg. Také si uvědomujete, že máte trochu propláchnutou hlavu a váš předešlý život je vymazán.

Toto demo začíná v okamžiku, kdy se probouzíte ve své cele, do které zatéká voda a která se občas otřásá vlivem vulkanické aktivity planetky. Ve své cele jste s přítelem robotem, který vás ani na vteřinu nespustí z očí a každých dvacet sekund vás preventivně píchne do otevřených ran, které ještě nejsou zahojeny. V místnosti leží na zemi notebook a kus masa. Maso můžete sníst, notebook zvednout a přečíst si záznamy.

Ale abyste se dostali ven, je třeba napráskat té plechovce, která vás neustále nezapomíná bodat do žeber. V okamžiku, kdy se přepnete do bojového postavení, není problém několika ranami a kopy dostat tu potvoru do paprsků, které vám blokují východ z cely. Když se vám to povede, robot exploduje a obvod se přeruší. Nyní máte možnost uniknout z cely a podívat se na chodbu. Na jedné straně je skála, na druhé zavřené dveře. Je zde ještě několik cel a v jedné z nich vidíte sympatického chlapíka, který si zapomněl ruku na druhé straně mříží. Také jeho obvod je částečně narušen, takže si můžete vyčíhat vhodnou chvíli a dostat se k němu do cely. Tento Cyborg nebyl pravděpodobně vyroben pro diplomatická jednání, takže na vás hned hupne a začne uplatňovat právo silnějšího. Nezbývá vám nic jiného, než toho chudáka zabít. Ale za to se mu samozřejmě omluvíte (Sorry kámo, jsme oba oběti.). Možná že trochu výhodnější je sebrat jeho ruku a umlátit ho jeho vlastní paží. Přece jenom, z cizího krev neteče.

Leží zde na podlaze opět pár věcí. Na notebooku je opět mnoho velice zajímavých informací a vidličku si vemte s sebou, bude se hodit. Když přijdete k uzavřeným dveřím a pokusíte se je rozevřít, částečně se vám to povede, ale dál už ani ťuk. Musíte vidličkou otevřít ovládací panel a navolit takovou kombinaci, která dveře odemkne. Chvíli to trvá, ale stačí se trochu zamyslet... Poradím vám jinou dobrou kombinaci: nastavte světelná pole ve všech sloupcích do nejvyšší polohy. Možná vám to trochu pomůže při přemýšlení. Pokud se vám podaří unlocknout dveře, otevřte je a dohráli jste demo. Myslím, že se mnou budete souhlasit, že je to fakt super. Nejvíc se asi bude tato hra líbit příznivcům sci-fi a hlavně cyberpunku. Po dlouhé době se jedná opět o nový nápad, který stojí za to.



Alex Cossac





Obsah CD-ROM

vysvětlivky:

- [počítač] konfigurace počítače
- [myš] ovládání
- SB Sound Blaster
- ROLLING nehratelné demo (show)

Actua Soccer
486, 4MB RAM, SB
ROLLING

Apache Longbow
486, 8MB RAM, SB
ReadMe.txt

Battle For The Ashes
386, 4MB RAM, VGA
šipky, mezera

Battle Isle 2
386, 4MB RAM, SB
šipky - výběr území, mezera - volby

Bioforge
386, 4MB RAM, SB
C - bojový postoj, NUM kl. + CTRL - údery nohou, NUM kl. + ALT - údery rukou, F1 - nápověda

Blackhawk
386, 4MB RAM, SB
šipky - pohyb, mezera - skoky, střelba, S - použití zbraní, D - běh, střelba dozadu

Brutal
386, 4MB RAM, VGA, SB
hráč 1 (hráč 2) - kurzorové klávesy (U - nahoru, D - dolů, G - vlevo, H - vpravo), lehký úder - Insert (Q), střední úder - Home (W), tvrdý úder - Page Up (E), lehký kop - Delete (A), střední kop - End (S), tvrdý kop - Page Down (D)

Chadwick & the Sneaky Egg Thief
386, 4MB RAM, SB, myš
myš

FX Fighter
486 DX/33, 4MB RAM, SB
klávesy se definují na začátku hry

Fatal Racing
486 DX2/66, 4MB RAM
ROLLING

Fade To Black
486, 8MB RAM, SB
ReadMe.txt

I.M. Meen
486 DX/25, 4MB RAM, SB, myš
šipky - směr pohybu, mezera - úder, myš - nástroje

Jigsoft
386, 4MB RAM, Windows 3.1, myš
myš

Lemmings 3D
386, 4MB RAM, SB, myš
myš

Little Big Adventure
486/25, 4MB RAM
šipky - pohyb, mód běžný, agresivní, opatrný (F1, F2, F4)

Mortal KoMBat II
386, 4MB RAM, SB
klávesy se definují na začátku hry

Primal Rage
486, 4MB RAM, SB
klávesy se definují na začátku hry

Raptor
386, 4MB RAM, VGA
šipky - pohyb, CTRL - střelba

Revolution
386, 4MB RAM, Windows 3.1
šipky nebo myš

Robinsons Requiem
386, 4MB RAM, SB, myš
ROLLING

Striker '95
386/33, 4MB RAM, SB
ROLLING

Super Street Fighter II Turbo
386, 4MB RAM, SB
A - vlevo, D - vpravo, W - výskok, S - dolů, údery rukou (T,Y, U), kopy (G, H, U

System Shock
386 DX/33, 4MB RAM, VGA, myš
šipky - pohyb, mezera - výskok, pravé tlačítko myši - použij, levé tlačítkc myši - úder, F3 - mapa

The Chaos Engine
386 DX/40, 4MB RAM, SB
nastavení ovládání v Install menu

The Last Bounty Hunter
486, 8MB RAM, SB, myš
myš - pohyb, střelba

The Last Dynasty
486, 4MB RAM, SB
ROLLING

The Need For Speed
386, 4MB RAM, SB
joystick a klávesy se definují na začátku hry

The Orion Conspiracy
386, 4MB RAM, VGA, myš
myš

Trugg
386, 4MB RAM
šipky - pohyb, ESCAPE - začátek levelu

Ultimate Body Blows
386 DX/33, SB
definice kláves na začátku hry

Universe
386, 4MB RAM, SB, myš
myš

US Navy Fighters
486 DX/33 (P-90 doporučeno), SVGA, 4MB RAM
A - autopilot, J - rušiče radarů, R - radar, mezera - střelba

Warriors
386, 4MB RAM, SB
šipky - pohyb, ENTER - úder, SHIFT - výkop

Woodruff and The Schnibble
486/25, 4MB RAM, VGA, SB
myš

CHCETE-LI SPUSTIT DEMA Z CD, POSTUPUJTE TAKTO:

Vložte CD do vaší CD-ROM mechaniky a v DOSovém příkazovém řádku přeskočte na příslušný disk. Například, pokud máte vaši CD-ROM mechaniku instalovánu jako disk D, napište D: a ENTER.

Vše, co je uloženo na tomto kompaktu, je ovládáno jednoduchým MENU. Do něj se dostanete po napsání a odeslání příkazu MENU opět v DOSovém příkazovém řádku. Následně se vám vypíší všechny tituly uložené na tomto kompaktu. Pro spuštění kteréhokoliv z dem stačí napsat a odeslat číslo příslušející požadovanému titulu. Některá dema se částečně nebo úplně instalují na hard disk, takže po vás budou vyžadovat souhlas k provedení této operace. Ve chvíli, kdy je demo nakopírováno, mělo by již běžet bez problémů. Přesto od vás budou některé hry požadovat ještě nastavení konfigurace vaší zvukové karty. Implicitně je nastaven SoundBlaster na adrese 220, DMA 5, IRQ 1. Mohou se také vyskytnout problémy s nedostatkem konvenční paměti; potom je potřeba ji patřičně nakonfigurovat.

Při problémech můžete volat technickou podporu na tel.: 01 202 299900 (upozorňujeme, že toto číslo je do USA).

DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

LEMMINGS jsou opět zde a mají něco nového - mají třetí rozměr! Opět budete hrabat, kopat, stavět, vybuchovat a ještě něco navíc: můžete se na to všechno podívat z pohledu řadového Lemminga.

3D Lemmings

Tato hra je od počítačové firmy CLOCKWORK GAMES, a publikovali ji PSYGNOSIS Ltd. K rozběhnutí potřebujete počítač kompatibilní s IBM PC s procesorem 386 DX 33 (doporučuje se 486 DX2/66), grafickou kartou VGA (doporučuje se SVGA), 4 MB RAM (doporučeno 8 MB) a myší. Pokud budete mít zvukovou kartu, budete mít více ze hry.

Instalace je jednoduchá - stačí vložit disketu do mechaniky a spustit INSTALL.BAT. Pokud chcete demo nainstalovat do adresáře **c:\games\l3d** stačí po zobrazení hlášky stisknout klávesu a ostatní si už udělá počítač sám (Vás pouze požádá o výměnu disket). Po ukončení instalace nastavíte konfiguraci programu podle Vašeho počítače a pak jen spusťte L3D.EXE a hrajte.

Demo obsahuje 20 zkušebních úrovní (practice levels), kde si můžete natrénovat použití jednotlivých Lemmingů a 8 normálních úrovní (ze 100 v plné verzi), kde už budete muset začít trochu více přemýšlet.

Po spuštění dema se na obrazovce nejprve objeví pár úvodních obrázků a po nich naskočí titulní obrazovka s dvěma Lemmingy posouvajícími pás s texty o autorech programu a v dolní části ikony s výběrem „PLAY", „CODE", „?", „SKILL" a „QUIT". Aktivováním ikony „PLAY" (nebo stisknutím F1) odstartujeme hru. Aktivováním ikony „CODE" (nebo stisknutím F2) můžeme vložit heslo určité úrovně (8 znaků abecedy), je-li heslo správné, spustí se příslušná úroveň, jinak se vrátíme zpět na titulní obrazovku. Aktivováním ikony „?" (nebo stisknutím F12) můžeme změnit konfiguraci programu. Aktivováním ikony „SKILL" (nebo stisknutím šipky nahoru, dolu) změníme nastavení mezi zkušební úrovní (practice) a normální (fun). Aktivováním ikony „QUIT" (nebo stisknutím „ESC") ukončíme demo a skočíme do DOSu, nejdříve ale tuto skutečnost musíme potvrdit.

Něco o typech Lemmingů: *walker* je obyčejný Lemming, který si prostě jen tak chodí a občas někam spadne, *blocker* zablokuje cestu tak, aby žádný Lemming nemohl projít, *turner* otočí Lemminga doleva nebo doprava, *bomber* exploduje, aby odsranil blockera nebo aby udělal díru, *builder* staví schody, *basher* se vodorovně probíjí vhodným materiálem, *miner* kope diagonálně dolu, *digger* hrabe svisle dolu, *climber* šplhá po všech svislých površích a *floater* zaručuje bezpečné klesání s deštníkem.

Před každou úrovní se objeví pár řádek textu s údaji o číslu úrovně, názvu, počtu Lemmingů a kolik z nich má být zachráněno, rychlosti vypuštění Lemmingů z krabice a času, za který musíte stihnout zachránit Lemmingy. Ve spodní části obrazovky jsou tři ikony s nápisy „continue", „demo" a „menu". Kliknutím levého tlačítka myši (nebo stisknutím F1) začneme hrát, kliknutím pravého tlačítka myši (nebo stisknutím F2) se vrátíme zpět na titulní obrazovku, stisknutím „ENTER" se nám ukáže rotující obrázek úrovně spolu s extra informací. Po každé úrovni se hráčovi ukáže výsledek s jakým hrál - počet zachráněných Lemmingů, počet Lemmingů, kteří měli být zachráněni, heslo (pokud hra dopadla úspěšně) a hláška.



Ovládání

Kamera se ovládá stisknutím pravého tlačítka na myši. Rychlost pohybu záleží na tom, kde se myš právě nachází - u středu je nejcitlivější a u okraje nejhrubší. Na pravém okraji je rolovací lišta, kterou se dá za pomoci kliknutí pravým tlačítkem vertikálně posouvat kamera nahoru a dolu. V levém horním rohu je umístěna mapa, ve které se dá přemístit kamera pravým kliknutím myši. Stisknutím levého tlačítka aktivujeme všechny ostatní ikony na obrazovce. Nyní pár slov o ikonách v dolní části obrazovky. „Šipka" - je-li na obrazovce mnoho Lemmingů blízko sebe a Vy chcete použít toho pravého, stačí na ni kliknout levým tlačítkem a označit nějakého Lemminga (bude mít nad hlavou malou bílou šipku). Pak stačí kliknout levým tlačítkem na ikonu nějakého pracujícího Lemminga a ten Váš označený tuto práci začne provádět. „Obličej" - kliknutím na ikonku a následně na nějakého Lemminga se dostanete do virtuálního režimu. Umožní Vám to vidět svět Lemmingovýma očima. Zpět do normálního režimu se dostanete opětovným kliknutím. „Postavičky pracujících Lemmingů" - kliknutím na ikonu Lemminga, označenou nějakým číslem (tolik jich můžete aktivovat), se dá postavička do pohybu a ukazuje svoji činnost. Najedete-li na Lemminga šipkou, změní se ve čtverec a Vy můžete Lemmingovi změnit činnost.

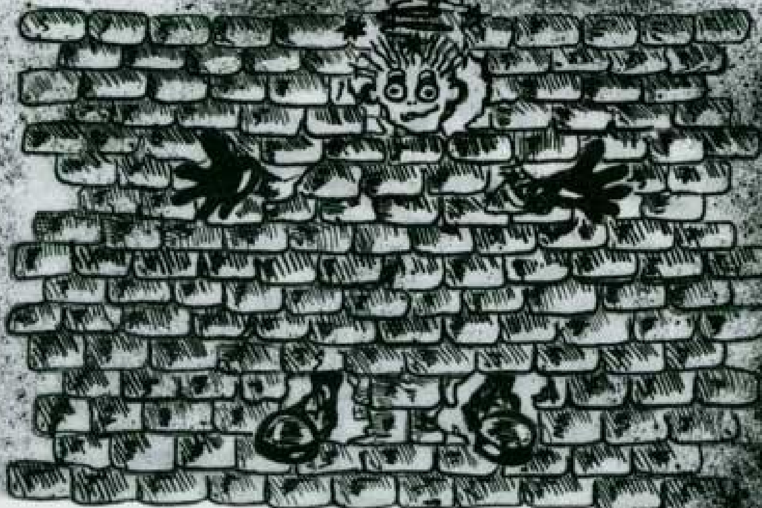
Další ikony jsou na pravé straně obrazovky. „In" - bílé číslo signalizuje, kolik Lemmingů musíte ještě dostat do domečku. Změní-li se v zelené, ukazuje, kolik Lemmingů jste zachránili navíc. „Out" - počet Lemmingů, kteří jsou na place. „Budík" - čas, který Vám schází do autodestrukce. „Bomba" - dvojitým kliknutím vybuchnou všichni Lemmingové a hra skončí. „Dvojitá šipka" - touto ikonou zrychlíte hru třikrát. „Kamera" - rychlé přepínání mezi čtyřmi pohledy. „Stopy" - vypnutí a zapnutí pauzy. „Šipka v kruhu" - otáčí svět doleva nebo doprava kolem osy. „Plus a mínus" - zrychluje a zpomaluje import Lemmingů do hry.

Zkušební úrovně (je jich 20) Vám umožní natrénovat si použití jednotlivých Lemmingů. Jsou velice jednoduché a program Vám navíc ukazuje, kde přesně se který Lemming má použít. Po tom, co je všechny zvládnete, můžete začít hrát už opravdové úrovně, kde Vám nebude nikdo radit a budete muset trochu více namáhat hlavu. U některých si pěkně máknete a některé se Vám možná ani nepodaří projít. Ze začátku Vám bude možná dělat problémy orientovat se v prostoru a nastavit kameru na ten správný pohled, ale časem si na to určitě zvyknete. Pohled na svět Lemmingovýma očima se Vám bude určitě líbit a v některých úrovních ho dokonce budete muset použít. Zvládnete-li osm normálních úrovní v demu, jistě dostanete chuť pořídit si plnou verzi tohoto programu.

P. Phillips

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA co najdete na disku...

SKOČ DO ZDI



ruční
SCANNER GENIUS

Tak se mi dostal konečně do rukou „Scanner Genius“, který mi zapůjčila firma Proxima k otestování.

Scanner byl malý, šikovný do ruky a podle popisu na krabici by měl mít fantastické vlastnosti. Opatrně jsem pročetl přiložené návody k instalaci a k použití. Zdálo se mi, že je vše naprosto jasné a triviálně jednoduché.

Dle návodu jsem tedy poctivě zkontroloval velikost RAM ve svém PC, (je tam 4MB - podle návodu stačí 2MB), instalovanou verzi Windows (3.1) a nastavení mé druhé přídavné karty (zvukové Soundblaster). Nastavil jsem propojky na přídavné kartě pro scanner tak, aby nebyla v kolizi s ostatním hardware (PORT, DMA, IRQ).

Po vypnutí PC jsem opatrně odšrouboval a uvolnil plechový kryt, osadil kartu Scanneru do volného 16-ti bitového slotu a upevnil šroubem. Vidlici šňůry od scanneru jsem zasunul do zásuvky zvenku. S napjatým očekáváním minimálně atomového výbuchu jsem zapnul PC.

Inicializace proběhla normálně, scannerová karta byla přijata. Po spuštění Windows jsem ze Správce souborů zahájil instalaci ovladače (TWAIN DRIVER), ale ouha - instalačnímu programu něco chybělo, instalace nebyla úspěšně dokončena. Po opakování instalace se situace opakovala. Následná kontrola čitelnosti diskety nezjisila žádnou závadu.

Následovala reinstalace Windows. Opětovná instalace hlásila chybu. Nedalo se nic dělat, musel následovat dotaz u velkoobchodní firmy.

Rada odborníků:

Chyba v dodaném ovladači není podstatná pro funkci scanneru, nebrat na vědomí.

Vrátil jsem se tedy k instalaci vlastních programů pro zpracování textu a obrazu. Toto již proběhlo bez závad. Pokus o zkoušku scannování podle návodu dopadl špatně. Přístroj nescannoval, ale tvářil se na mně, že je všechno v pořádku.

Nedalo se opět nic dělat, musel jsem navštívit zkušené praktiky, kteří scannují denně s jinými než geniálními scannery. Určitě dělám něco špatně.

Celý proces istalace se opakoval na vyčleněném, k tomuto účelu vyprázdněném PC386, s továrním nastavením propojek.

Překvapivě přístroj fungoval ihned a kamarád praktik od PC mi předváděl scannování v základním nastavení, t.j. 100 DPI, které proběhlo bez problémů. Prohlédl jsem si zálibně první výtvory a dodal jsem si odvahu k dalšímu samostatnému testování.

Po vyjmutí zvukové karty a po provedení reinstalace scanner začal konečně i v mém PC scannovat.

Poznatek:

Scannerová karta se nekamarádí s mou zvukovou kartou, přestože jsou obě nastaveny tak, aby si nepřekážely.

Měl jsem radost, že je problém odstraněn a zkoušel jsem při scannování korigovat jas a přepínat citlivost na 400 DPI, ale ouha opět jeden zásek. Program ohlásil nedostatek paměti, scannovaná data byla ztracena.

Následná rada odborníků:
Nepoužívat dodaný program, ve kterém je opět chyba a použít jiný program, který se dodává k jinému typu scanneru.

Radši jsem snížil DPI na 200 a pokračoval v testování. V prázdném PC jsem zkoušel jiné nastavení propojek na desce řadiče scanneru, ale ouha, opět to nefungovalo. Žádná jiná kombinace nebyla funkční.

Přístroj po zapnutí scannovací funkce nečekal na pohyb scanneru po předloze, ale cosi scannoval sám a výsledkem byla černočerná tma. Pokoušel jsem se opětovnými pokusy změnou rychlosti posunu cosi získat, výsledkem však byly jen mihotavé řádky v černé ploše.

Zdlouhavě jsem zkoumal funkčnost DMA a IRQ svou zkukovou kartou, která může tato nastavení otestovat, ale závada se neprojevila.

Konstatoval jsem, že mám vlastně štěstí, že existuje alespoň jedna funkční varianta nastavení propojek na desce ke scanneru, jinak bych ho snad neodzkoušel.

Opatrně jsem přístroj zabalil, otřel si z čela pot a s pocitem opětovného hřejivého vítězství člověka nad technikou jsem scanner vrátil Proximě.

Na dotaz „Tak co, jakej je?“ jsem nemohl opravdu odpovědět nic jiného, než co mně napověděl velký nápis na krabici scanneru:

„Je to prostě GENIUS“

- JJ -



proxima MAGAZINE

ZX Spectrum & Didaktik

Software a hardware pro osmibitové počítače ZX Spectrum, Didaktik Gama, Didaktik M, Kompakt
Není-li uvedeno jinak, je veškerý software k dispozici na kazetách i disketách.
■ pouze na disketě / disketové verze
⊛ pouze na kazetě / kazetové verze

HRY

České hry - komplety

Bad Dream (5 her) 150
Bad Dream, Krtek, ATP Tour, Aknadach, Tom Jones
Letris (5 her) 150
Letris, Star Dragon, Atomix, Double Dash, Beerland
Expedice (3 hry) 150
Expedice, Hexagonia, Music Logic
Mah Jongg (5 her) 150
Mah Jongg, Perestrojka, Exploding Atoms, Akcionář II, Telefony I
Fuxoft uvádí (7 her) 150
7 her populárního Františka Fuky: Poklad, Kaboom, Podraz 2, Bowling, Indiana Jones I - III
Tinny (5 her) 150
Tinny, Adventurer, Mluvící balík, Koky, Xor
Tango (5 her) 150
Tango, Magic Dice, Honba za pokladem, Veselé velikonoce, Silvestrovská pecka
Heroes (5 her) 150
Heroes, Archeo, Orion, Útok bílé myšky, Jet Man Silly
Peloponéská válka (2 hry) 150
Hry Peloponéská válka, Aven

České hry - samostatné

Inferno 150
strategická kosmická střílečka
Jméno růže (od 18 let!!!) ■ 140
erotická adventure pro dospělé
Jméno růže 128 140

Zahraniční hry - komplety

Balls, Boots (4 hry) ⊛ 290
The Double, Aust. Rules Football, Soccer Challenge, Rugby Boss
Fun (4 hry) ⊛ 290
Everyone's a Wally, Rik the Roadie, Skug, Bargain Basement
Big Hits (4 hry) ⊛ 290
Skool Daze, Yeti, Flunky, Hysteria
Fight Fright (4 hry) ⊛ 290
Who Dares Wins II, Aliens USA, Fallen Angel, Frightmare
Megaheroes (4 hry) ⊛ 290
Dandy, Freddy Hardest I, II, Space Trooper, Captain S
Speedstunts (4 hry) ⊛ 290
BMX Ninja, Stunt Experts, Mountain Bike, Turbo Bike
Supersports (4 hry) ⊛ 290
Basket Master, Kentucky Racing, Championship Sprint, Hawaii
Warzone (4 hry) ⊛ 290
Army Moves I, II, War I, II, 19 Boot Camp, River Rescue
Action (4 hry) ⊛ 290
Strike Force Cobra, Gun Boat, Combat Zone, Dead or Alive
Sports (4 hry) ⊛ 290
Rallye Driver, End Zone, Run for Gold, Soccer Boss
Horror (4 hry) ⊛ 290
Rocky Picture Horror Show, Nosferatu the Vampire, The Vampires, Nell Android
Thrillers (4 hry) ⊛ 290
Fury, Splat, Mega Apocalypse, Vixen
Toppers (4 hry) ⊛ 290
Tarzan, Olink, Spin Dizzy, Confusion
Airpower (4 hry) ⊛ 290
Maganova, Ace 2088, Implosion, Hellfire Attack
Cute (4 hry) ⊛ 290
Howard the Duck, Danger Mouse in Double Trouble, Punch & Judy, Star Paws

World Sports (4 hry) ⊛ 290
Baseball, Grid Iron 2, Judo Uchi Mata, Basketball

Zahraniční hry - samostatné

Kwik Snax ⊛ 150
Samantha Fox Strip Poker (od 18 let!) ⊛ 210
Uridium ⊛ 150
Popeye 1 ⊛ 170
Popeye 2 ⊛ 170
Popeye 3 ⊛ 170
Rex ⊛ 180
Hero Quest ⊛ 190
Hard Drivin ⊛ 190

Zahraniční hry od CodeMasters

Hry jsou v barevných kartonových krabicích a některé obsahují i barevný plakát. K některým je dodáván český návod.

CD Games Pack (30 her, jen na CD) 540
BMX 2 Dirt Biking, Treasure Island Dizzy, Snooker, Fast Food, Rugby Simulator, Jetski Simulator Part A, Dizzy, 3D Starfighter, BMX 3 Quarry Racing, Pinball Simulator, Pro Ski Simulator, Ghost Hunters, Jetski Simulator Part B, Grand Prix Simulator 2, Super Stuntman, Fruit Machine Simulator, BMX Freestyle, ATV Simulator, Street Soccer, Moto X Simulator, Twin Turbo V8, Death Stalker, Indoor Soccer, Bigfoot, Arcade Flight, Skateboard Simulator, Soccer Skills, Street Gang Football, Super Robin Hood, Vampire, Ninja Massacre
Vyšší rychlost nahrávání než z kazety, obsahuje potřebné kabely pro propojení přes joystick - port
4 Soccer Simulators (4 hry) 150
11-a-side Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills, Street Soccer
Dizzy Collection (5 her) 380
Magicland Dizzy, Treasure Island Dizzy, Fast Food, Fantasy World Dizzy, Dizzy
Cartoon Collection (5 her) 360
Spike in Transylvania, Slightly Magic, Seymour Goes To Hollywood, CJ's Elephant Antics, Dizzy
Smash 16 (16 her) 360
Ski High Stuntman, SAS Combat, Guardian Angel, Super Hero, Mig 29, Ghost Hunters, Super Robin Hood, Frankenstein Junior, Super G Man, Terra Cognita, KGB Super Spy, Ninja Massacre, Arcade Flight Simulator, Kamikaze, 3D Starfighter, Operation Gunship
Dizzy's Excelent Adventure (5 her) ⊛ 360
Kwik Snax Dizzy, Spellbound Dizzy, Panic Dizzy, Dizzy Down the Rapids, Dizzy - Prince of the Yolk Folk
Super All Stars (5 her) ⊛ 360
Turbo the Tortoise, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in USA, Steg the Slug
Superstar Seymour (5 her) ⊛ 360
Sergeant Seymour Robotcop, Seymour Goes to Hollywood, Stuntman Seymour, Super Seymour Saves the Planet, Wild West Seymour

Zahraniční hry - ostatní

Mega Hits (10 her) 310
3D Starstrike, Blue Thunder, Son of Blagger, Python, Wheelie, Bugaboo, Automania, Fall Guy, Blade Alley, Penetrator
Computer Hits (12 her) 290
Bride of Frankenstein, Contact Sam Cruise, Spin Dizzy, Judo Uchi Mata, City Slicker, Sacred Armour of Antiriad, Deactivators, Starquake, Pyracurse, Pulsator, Revolution, Dandy
Mega Hot ⊛ 360
Advanced Terrain Vehicle Simulator (ATV), BMX Simulator, Fruit Machine Simulator, International Rugby, MIG 29, Advanced Pinball Simulator, Pro Tenis

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

České uživatelské programy

Desktop ⊛ 210
Špičkový textový editor, pracuje i s obrázky, tiskne na všech nejrozšířenějších tiskárnách
Desktop ■ 300
Klub uživatelů Desktopu č. 1 150
fonty, obrázky a utility k DESKTOPu
Ultra BT (KUD č. 2) 160
tisk na BT-100 v super-jemném rozlišení
Klub uživatelů Desktopu č. 3 150
další várka fontů, obrázků i utilit
Ultra LX a LQ (KUD č. 4) 180
super tisk z DESKTOPu na tiskárnách 9/24 jehel EPSON a kompatibilních
Orfeus ⊛ 131
hudební editor pro ZXS 48k
Orfeus ■ 150
Tools 80 ■ 260
diskový manažer pro D-40, D-80 nebo Kompakt
Prometheus ⊛ 199
assembler, disassembler a monitor - naprogramujte si svůj vlastní program ve strojovém kódu
Prometheus ■ 250
Prometheus 128 300
verze PROMETHEA pro ZXS 128
Devast Ace II ■ 180
obrazovkový monitor pro konečné ladění programů, hledání POKE do her, crackování, atd.
Apollon 260
databázový program - kartotéka
User 1 ⊛ 130
4 kopírovací programy, monitor Devast Ace a grafický monitor WLEZLEY
User 2 170
komprimační programy Mr. Pack II a PRESSOR VI
Tools Copy ■ 160
diskové kopírky pro majitele jedné disketové jednotky, převaděč disk - kazeta
Edit Sampler ⊛ 100
záznam a přehrávání samplovaných zvuků
Art Disk ■ 68
disková verze populárního grafického editoru
Tolstoj ■ 240
rozsáhlý databázový systém, slovníkové databáze
Source I ■ 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS I
Source II ■ 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS II
Source ROM D-40 ■ 90
zdrojové texty k příručce Rutiny ROM-D40
Calculus 299
špičkový tabulkový procesor, široká možnost uplatnění, kvalitní tisk
SQ Tracker 230
nejlepší hudební editor pro Melodik (ZXS 128 - AY), možnost využití hudeb ve vlastních hrách, demech
Účetní DPH ■ 400
jednoduché účetnictví s evidencí DPH pro podnikatele
ZX to PC Win ■ pro IBM PC 200
konverze obrázků ze Spectra na PC
Dr. Disk ■ 290
diskový doktor - obnovuje smazané soubory, prohlíží a opravuje diskety
SQ Demo Komplet 120
demoverze SQ-Trackeru, ukázkové hudby
File Manager ■ 90
univerzální manažer pro spouštění programů z disket, možnost ikonky ke každému programu
Tisková rutina "Color" 90
tisk na barevných jehličkových tiskárnách, barevná kopie obrazovky na tiskárnu, barevný tisk z programu CALCULUS

Public Domain programy

Levné programy pro každou příležitost. Návod je obvykle na disketě jako zdrojový text (můžete si jej vytisknout).
V závorce může být uvedeno číslo ZX magazínu, kde byl komplet popsán. X značí, že je toto číslo již rozprodáno.

Public 1 ■ 65
Merlin, Amiga simulátor, Melody Music 1 - 3, Piškvorky (5/92, X)
Public 2 ■ 65
IQ Test, Madload, Wire studio, Melody Music 4 - 6, Quang (5/92, X)
Public 3 ■ 65
Assembler, IUC 88+, Supratapex, Prodos, Prodos Demo, Wlezley Alfa, Zdrojové texty (6/92) (1/93 X)
Public 4 ■ 65
AY Driver, AY Gama Music, Plošné spoje, Amiga Dm, Magic Demo, Swing, Melody Box, Obrázky (2/93, X)
Public 5 ■ 65
Diagramy, PXD 1 - 3, Gen UDG 21, Tetris 1,4, Logik 2, Logik, GoTo 62162, Port (2/93, X)
Public 6 ■ 65
BT, Katalog, Videostop, Tornal, Tornal Demo, Sokoban, Znakové sady pro Desktop (2/93, X)
Public 7 ■ 65
Mr. CAT, Hádej, Hra v 15, Selector, Test mládí, Erotický test (4/93)
Public 8 ■ 65
AD-Man, Teploty, Mach, Patnáctka, Velký kšeft (5/93, X)
Public 9 ■ 65
Coder 19.93, ZX Sampler, Compressor, Screen Maker, Face Demo, Automat (5/93, X)
Public 10 ■ 65
Converse, Compresse, Unsnap, Scacksnap, Cool Spot, Videoping (1/94)
Public 11 ■ 65
Simpsons Demo, TNT Demo, MAD 3, Hudby, Graf 2, Logan (1/94)
Public 12 ■ 65
Pro DESKTOP: Fonty, utility a diskový ovladač Gama (1/94)
Public 13 ■ 65
FAT Doctor, Picture Maker for FM, Square Load, UDG Editor, Boulder Dash, Videostop (1/94)
Public 14 ■ 65
Šílený sen Pavla Horáka, The Misha Megademo, Melodie pro Orfeus a pro Wham 128 (1/94)
Public 15 ■ 65
Převaděč, Popiska, OOIS, T Stopa, Poke, IQ Test, Chamurapi, Návrat (1/94)
Public 16 ■ 65
Převozník, D.O.S.T.A., Budík 1, 2, Obrázky (2/94)
Public 17 ■ 65
Phobos, Disk Poke Loader, CAT, SM AY Demo, Mines, BT 100 Demo, Průmka, XMas Demo (2/94)
Public 18 ■ 65
Collection & Music Pack: hudby pro AY modul, hudby pro interní reproduktor (3+4/94)
Public 19 ■ 65
Kupec, Super Loader, Noty, Under World Demo, Sample Box, Sportka, Ztracený poklad (3+4/94)
Public 20 ■ 65
UDG Designer, Font Designer, Finder, Dotadluh 50, Fonty, Utilita for BT 100 & Calculus (5/94)
Public 21 ■ 65
BMP Convert, BMP Demo (5/94)
Public 22 ■ 65
Come Early Home, Texter, Mapland, Superplayer (5/94)
Public 23 ■ 65
Anglicko - český slovník
Public 24 ■ 65
AY Player, the Best Format, Mr. Window, Disk Rename, SNAP screen, PC format, Refresh File, EXT Change, EXT Rename, Y-Z Change
Public 25 ■ 65
Antares, Dark Castle, Dungeon Demo, Melody Music, Tetris

Literatura pro ZX / Didaktik

Assembler a ZX Spectrum I 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro začátečníky
Assembler a ZX Spectrum II 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro pokročilé
Rutiny ROM D-40 65
komentované výpisy nejdůležitějších rutin operačního systému M-DOS
ZX magazín 6/92 14
ZX magazín 3,4/93 20
ZX magazín 1,2,3+4,5,6/94 26
PROXIMA magazine 1/95 30
PROXIMA magazine 2/95 30

HARDWARE

Náhradní díly - doprodej

Z-80 CPU 45
ROM (pro ZXS, ZXS+, Gamu) 150
Membrána pro ZX "gumák" 190

Počítače, disketové jednotky

Kompakt 6.600
osobní počítač (48 kB RAM) + disketová jednotka 3,5" 720 kB
Didaktik M - osobní počítač 3.300
osobní počítač (48 kB RAM), připojení na běžný televizor a kazetový magnetofon
D-80 disketová jednotka 4.680
3,5" 720 kB disketová jednotka k ZX Spectru, Didaktiku Gama / M

Joysticky + redukce kabelu

QS 111A Turbo II 360
QS 137F Python 1M 390
Redukce joysticku pro Didaktik M 170
Redukce joysticku pro Didaktik Gama 240

Tiskárny pro ZX / Didaktik

Doporučujeme Epson LX-100, Epson LX-300, Epson LQ-100, Star LC-90, Star LC-240, Star LC-240 CL, Star LC-24 30.
Ceny najdete na následující stránce, popř. vám je sdělíme na telefonický dotaz.

Kabel k tiskárně

Kabel tiskárna <-> Didaktik G/M/K 450
Pozor - tyto kabely dodáváme pouze s tiskárnami při jejich zakoupení, dodatečně již ne!

Autorizovaní prodejci software a příslušenství pro ZX Spectrum a Didaktik

PROXIMA - software nové dimenze
Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 39

PROXIMA - shop
OD Labe, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 07 51 linka 262

PROXIMA - zásilková služba
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Klub602
Martinská 5, Praha 1, tel. 02 / 265162

Consul
Pálenická 28, Plzeň, tel. 019 / 523721

Consul
Náměstí Republiky 12, Plzeň

Kompakt servis
Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
tel. 0631 / 2321

TM Computer
Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
tel. 0658 / 36723

Elektronik Malina
Duchcovská 15, 415 01 Teplice
tel. 047 / 28197

Didaktik Market
Gorkého 4, Skalica na Slovensku
tel. 0801 / 945531

Didaktik s. r. o.
Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
tel. 0628 / 20514

G+H Tomáš Smejkal
Novomeského 7/15, Trenčín
tel. 0831 / 525007

Junior Computer Lapšinský
Písečná 22, Cheb

Jiří Fila
Štefáčkova 11, 602 00 Brno Líšeň

Elektron servis
U opatrovny 283/12, Liberec

Microel
Květinová 883, 735 14 Orlová
tel. 069 / 6512417

Miroslav Školný
Rolnická 5, 625 00 Brno

Autorizovaným prodejcem se může stát i Vaše Firma. Podrobnosti na adrese fy PROXIMA, tel.: 047 / 520 01 82 - ing. Podařil.

---

proxima MAGAZINE

Odstřihněte tento objednací lístek a zašlete jej na adresu:
PROXIMA - sofware, P. O. Box 24, Pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem

JMÉNO: ....
ADRESA: ....
.... PSČ: ....

ks	zboží	cena
	celkem	

Objednejte si alespoň **2** softwarové tituly a získáte slevu **35,- Kč**, čímž máte běžné **POŠTOVNÉ ZDARMA!**

Objednané zboží Vám obratem zašleme na dobírku.
U software uvádějte médium - kazeta, disk 3,5" nebo disk 5,25".

datum: .... podpis: ....

proxima MAGAZINE

Počítače PC

Spotřební materiál PC

Diskety

Diskety 5,25" DD
3M ... 10
Maxell ... 15
Verbatim ... 15

Diskety 5,25" HD
3M, formát IBM ... 32
Verbatim ... 18
Mitsubishi ... 18

Diskety 3,5" DD
BASF Extra ... 23
Maxell ... 16
Polaroid ... 19
Verbatim ... 20
Verbatim Bulk ... 1.750
balení po 100 ks

Diskety 3,5" HD
3M ... 26
Maxell ... 26
Verbatim ... 21

Diskety 3,5" HD formát IBM
NoName ... 12
3M ... 27
Sony (20 ks v balení, včetně boxu) ... 500
Maxell ... 27
Verbatim ... 22

Čisticí diskety
Čisticí disketa 5,25" ... 49
Čisticí disketa 3,5" ... 49

Náhradní pásky do tiskáren

EPSON
LX-100 ... 120
LX-400 A4, 9 jehlíček ... 70
FX-1050 A3, 9 jehlíček ... 90
LQ-100 ... 120
LQ-550 A4, 24 jehlíček ... 75
LQ-1070 A3, 24 jehlíček ... 90
DFX 5000 (DFX 8000) ... 290

STAR
LC9 pro LC-10/20, LC-100 ... 55
X24 pro LC24-10/15/20/200, LC-15 ... 80
X9 pro LC-200 ... 100
Y24W pro LC-24 30CL, 240CL ... 110
Y24 pro LC-240 ... 190
Y9W pro LC-90 ... 110
Y24CL pro LC-24 30CL, 240CL ... 580
X9CL pro ZA-200/250, color ... 580
LC9CL pro LC-100CL color ... 270
X24CL pro LC24 200/300, XB ... 620

OSTATNÍ
NEC: P20/P30 ... 95
FUJITSU: DL900/1100/1200 ... 110
PANASONIC: KXP 1124 Universal ... 110
OKI: ML 180, 182 ... 100
HYUNDAI: HDP 920 ... 180
BROTHER: M1824, M1309, 1809, 1818 ... 170
CITIZEN: SWIFT 24 (120D) ... 100

Tonery a cartridge pro tiskárny
BC-01 cartridge pro BJ-10sx, BJ-20E ... 950
BC-10 cartridge pro BJ-30 ... 1.400
BC-11 cartridge color pro BJC-70 ... 1.750
BC-02 cartridge pro BJ200 ... 990
BJI-642 cartridge pro BJ300 ... 790
CA 10 Black náplň pro BC01, 2ks ... 370
HP LJ 4L toner ... 2.320
HP 51626A double cap black cartridge ... 995
HP 10 Black náplň pro cartr. HP51626A ... 740
HP 51625A color cartr. pro DeskJet ... 1.210
Epson 511016 cartr. pro Stylus 800/1000 ... 490

Papír do tiskáren a faxů
Tabel. papír 250 mm, 2000 listů, 1+0 ... 740
Tabel. papír 250 mm, 1000 listů 1+1 ... 1.085
Tabel. papír 250 mm, 750 listů, 1+2 ... 1.420
Tabel. papír 360 mm, 1000 listů, 1+0 ... 1.620
Faxový papír 30 m / 210 mm, 1 role ... 70
Faxový papír 30 m / 216 mm, 1 role ... 70
Faxový papír 50 m, 210 / 25 mm, 1 role ... 120

Joysticky pro PC
Warrior joystick analogový ... 410
Super Warrior joystick analogový ... 590
J-08 Genius joystick analogový ... 380

Myši a podložky pod myši
Genius Mouse One ... 320
Genius Easy Mouse ... 210
Genius HiMouse ... 760
Genius Mouse 3 ... 395
Genius Mouse 3 Plus ... 680
Genius HiMouse bezdrátová ... 1.750
Podložka 3 mm, s obrázkem ... 60
Podložka Primax s obrázkem ... 140
Podložka s obrázkem, ergonomická ... 235

Disketové boxy 3,5"
3,5" / 2 ks ... 21
3,5" / 5 ks kloub ... 25
3,5" / 5 ks ... 20
3,5" / 6 ks „album" ... 60
3,5" / 2x5 ks PVC color ... 35
3,5" / 10 ks plexi ... 26
3,5" / 10 ks vysouvací ... 100
3,5" / 15 ks vysouvací ... 130
3,5" / 50 ks ... 120
3,5" / 100 ks ... 170

Ochranné filtry k monitorům
3M AF200L (14") ... 2.690
3M PF400L bezpečnostní (14") ... 5.120
Universal I (Polaroid sklo) ... 2.400
Universal II (Polaroid plast) ... 1.880
Universal (Polaroid Workstation) ... 3.650

Doplňky k tiskárnám, kabely, redukce
Kabel Centronics 1,8m ... 45
Kabel Centronics 1,8m „rohový" ... 70
Kabel Centronics 3m ... 65
Kabel Centronics 5m ... 85
Kabel Centronics 10m ... 310
Datový přepínač ... 420
4xPC-1xT / 1xPC-4xT, manuální
Datový přepínač ... 340
2xPC-1xT, automatický
Datový přepínač ... 300
2xPC-1xT / 1xPC-2xT, manuální
Kabel univerzální síťový ... 80
Kabel prodlužovací síťový ... 70
Kabel datový 25F/25F 1.8m dataswitch ... 70
Kabel datový 25F/25F 3m dataswitch ... 140
Kabel prodlužovací ke klávesnici 2m ... 80
Kabel sériový 25M-25F 2m 18žil ... 145
Kabel 25M 25M 2m 18 žil ... 110
Kabel 25F/9F-25F/9 2m „laplink sériový" ... 200
Propojení dvou počítačů, konektory 25 i 9 pin
Kabel 25M-25M 2m „laplink paralelní" ... 180
Propojení dvou počítačů
Redukce kláv. PS/2 - DIN ... 100
Připojení standardní klávesnice k notebooku
Adaptér DB9F/DB25M ... 70
Připojení myši na COM 2
Stojan pod tiskárnu Stax 132 ... 850

Scannery
Genius ScanMate/32 ... 2.390
Genius ScanMate/256, čb ... 2.540
Genius ScanMate/Color SE ruční ... 4.970

Drobné doplňky, ostatní
Držák předloh k monitoru ... 170
Kryt na klávesnici plastový ... 25
Servisní nářadí pro PC sada ... 1.130
Etikety na diskety 5,25", 10 ks ... 5
Etikety na diskety 3,5", 10 ks ... 5
Přelepky na klávesnici s ČS znaky ... 30

Tiskárny

EPSON
LX-100 9 jehel, A4, CS ... 5.910
LX-300 9 jehel, A4, Color option, CS ... 5.900
Color Kit pro LX-300 ... 1.820
LQ-100 24 jehel, A4, CS ... 6.100
Traktory C800261 LQ-100 ... 1.310
LQ-300 24 jehel, A4, Color option ... 9.340
LQ-570+ 24 jehel A4, CS ... 13.330
Podavač C806402 150 listů ... 8.390
LQ-1170, 1070+

STAR
LC-90 9 jehel, A4, podavač ... 4.950
LC-100 9 jehel, A4, CL ... 6.440
LC-240 24 jehel, A4, podavač ... 6.390
LC-240CL 24 jehel, A4, podavač ... 7.390
LC24-30CL 24 jehel, A4 ... 8.780
ZA-200 9 jehel, A4, color ... 14.890
ZA-250 9 jehel, A3, color ... 16.730
XB24-200 24 jehel, A4, color ... 17.700
XB24-250 24 jehel, A3, color ... 21.200
SP 342 pokladní tiskárna (Centronics) ... 9.990
SJ - 144, termální ... 6.680
A4, barevný tisk, max. 510 zn./sec., buffer 35 kB, Centronics, automatický podavač... superfiskárna za supercenu!
Podavač SF-10 DT pro LC-100CL ... 3.040

CANON
BJ-10sx bublinková, A4, přenosná ... 7.720
BJ-30 bublinková, A4, přenosná, CS ... 8.320
BJC-70 bublinková, A4, color ... 11.320
BJ-200 EX bublinková, A4, stolní ... 8.180
BJ-230 bublinková, A3, stolní ... 13.770
Baterie NB 150 pro BJ ... 1.850
Podavač ASF 6420 pro BJ ... 2.650
Čeština Kam+Latin II pro BJ-10sx ... 850
Čeština Kam+Latin II pro BJ-200 ... 1.520

Hewlett-Packard
HP LaserJet 5L laserová, A4 ... 19.710
600 DPI, 4 str/min, 1 MB RAM, Latin II, podavač 100 listů
HP LaserJet 5P laserová, A4 ... 31.430
Jazyk PCL 5e, 2 input 50 MB RAM, 600 DPI, RET, 6 stran/min., čeština - Latin II, podavač 100 listů
HP DeskJet 340 inkoustová, A4 ... 9.680
Přenosná tiskárna, rozlišení 600 DPI. Vytiskne až 100 stran na jedno nabití akumulátoru. Včetně podavače a Color Kitu. Hmotnost 2 kg bez podavače.
HP DeskJet 540 inkoustová, A4 ... 9.660
Stolní inkoustová tiskárna, rozlišení 600x300 DPI. Čs. znaková sada, softwarová podpora pro DOS i Windows.
Color Kit pro DeskJet 540 ... 1.360
Vhodný kit pro DJ 3xx, DW 3xx

Software pro PC
MS-DOS 6.22 OEM ... 1.280
MS-Windows 3.11 for WKG, cz ... 3.290
MS-Windows 3.11 for WKG, cz, OEM ... 1.640
MS-Windows 95 PanEuro ... 5.820
MS-Windows 95 cz ... 5.820
Od začátku listopadu 1995
MS-Windows 95 Pan Euro ... 3.110
Norton Commander 4.0 cz ... 2.100
M-602 manažer MS-DOSu ... 890
Text 602 textový editor ... 2.740
DOS Pack 602 ... 3.560
Text 602 + Calc 602
MS-Office 4.2 cs ... 6.200
AmiPro 3.1 cs - textový procesor ... 7.860
Klasik 2.0 textový editor ... 3.340
Textový editor, tabulkový procesor, příjem a odesílání faxů, korektor pravopisu, slovník synonym, 11 čs. fontů (26 řezů), správce souborů, adresář, kalkulačka
Klasik 2.0 OEM ... 1.740
Demo Klasik 2.0 ... 80
Funkční program s některými omezeními
Corel Draw! 3.0 OEM cz, CD ... 2.400
Na CD také sada 256 českých fontů pro Windows

SHAREWARE
Blake Stone ... 140
The Lion King ... 80
Superfrog ... 80
Hocus Pocus ... 80
Cannon Fodder ... 80
Super Karts ... 80
Electrobody ... 80
Perfect General II ... 80
Virtual Pool ... 80
DOOM I ... 140
Apache Longbow ... 140
Worms ... 80
Pinball Illusion ... 80
3D Lemmings ... 80
Heretic ... 180
E. T. Klasik ... 80

Multimedia

Zvukové karty
Sound Blaster 16 value edition ... 3.690
16-ti bitová stereo zvuková karta, 20-ti hlasý syntetizér, MIDI interface, CD-ROM interface IDE, software. Kompatibilita se standardem Sound Blaster zaručena!
Sound Blaster 16 OEM ... 2.510
Sound Blaster AWE 32 value edition ... 6.980
Totéž co AWE 32 ASP, bez možnosti zvětšit RAM.
Sound Blaster AWE 32 ASP ... 10.860
Pro náročné. 16-ti bitová zvuková karta se signálovým procesorem, stereo, hardwarová komprese a dekomprese dat v reálném čase, 32 hlasý 16 kanálový General MIDI Wave Table syntezátor s digitalizovanými zvuky přirozených nástrojů v paměti, vzorkovací systém s 512 kB RAM (lze rozšířit na max. 28 MB. Stereo digit. mixer s 10-ti kanály, IDE rozhraní zabudováno. V příslušenství mikrofon a bohatý software. Syntéza FM).
Gravis Ultrasound Max ... 6.990
16-ti bitová zvuková karta s Wave Table syntézou. Troje rozhraní pro CD-ROM, podpora trojrozměrného zvuku. Bohatý software na CD-ROM, mimo jiné program pro komponování kytarové hudby, přehrávač MOD, sharewarové verze několika her.
Gravis Midi adaptér ... 1.495
RAM Upgrade 0.5 MB pro Gravis Max ... 1.120
Gravis Bonus Pack / CD ... 390
Acer Magic S22 16 bitů ... 2.380
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Sound Maker 12 (12 bitů, Genius) ... 1.450
12-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Sound Maker 16E (16 bitů Genius) ... 1.860
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem

Reproduktory k PC
Repro AT 75, 2x80W, aktivní, pár ... 1.880
Síťový zdroj vestavěn
Genius HiFi Speaker Pro aktivní ... 1.890
Síťový zdroj vestavěn
Genius HiFi Speaker ... 1.150
Aztech FX-20, aktivní, pár ... 490
Repro Koss HD/5, pasivní, pár ... 530
Kvalitní zvuk, miniaturní rozměry, důchodní záruka

CD-ROM mechaniky
ACER quad speed E-IDE ... 5.310
Geni double speed E-IDE ... 2.480
Mitsumi quad speed E-IDE ... 5.990
Mitsumi quad speed E-IDE, OEM ... 5.620
Nejpříznivější poměr cena / výkon

Speciální karty
Radio Track Stereo FM ... 1.490
Genius HiVideo ... 7.640
VideoBlaster MP400 ... 9.720
video/audio karta pro přehrávání videa v MPEG formátu
miroCRYSTAL 20 TD live / PCI ... 18.620
Obsahuje VGA kartu v provedení PCI, Windows akcelerátor, TV tuner, převodník signálu video / VGA, špičkový software

Systémy virtuální reality
VFX-1 Headgear ... 43.920
Přilba, cyberpuck, řadič, software, 5 her

CD-ROM aplikace - hry (výběr)
Seznam CD ... 80
Seznam distribuovaných CD-ROM titulů na disketě (včetně shareware, cliparty, ...) a jejich popis. Disketa obsahuje i prohlížecí program.
Bioforge ... 1.490
Flight Unlimited ... 2.200
Full Throttle ... 1.820
Hell ... 780
Lost Eden ... 1.490
Relentless LBA ... 1.490
Simon the Sorcerer ... 1.800
Under a Killing Moon ... 1.990
Wing Commander III ... 1.990

CD-ROM aplikace - multimedia
Compton's 95 ... 990
Multimediální encyklopedie: 9 milionů slov, 32.000 článků, 15.000 ilustrací, map a grafů, 60 minut zvukového doprovodu, 45 animovaných sekvencí
Grolier 95 ... 990
Kompletní znění 21 svazkové Grolierovy Academic American Encyclopedia doplněné o speciální články
The Animals of San Diego ZOO ... 990
Interaktivní procházka světoznámým ZOO - slovky exotických zvířat obrazem i zvukem, místa jejich výskytu, ... 120 videoklipů, 1300 barevných fotografií, 2500 stran popisu
World Atlas 5.0 ... 990
Podrobný atlas, mnoho faktografických údajů, foto, atd.
MS Art Gallery ... 1.490
2000 exponátů z London National Gallery
MS Bookshelf ... 1.490
Referenční knihovna, kterou lze využít jako jazykovou příručku, naučný slovník i např. jako podporu při zpracování vlastních materiálů. Uživatel může snadno kopírovat části textu a obrázky do vlastního dokumentu. Obsahuje kompletní znění 7 publikací: American Heritage Dictionary, Bartlett's Familiar Quotations, The Concise Oxford Dictionary of Quotations, The Concise Columbia Encyclopedia, The Hammond World Atlas, Roget's II Electronic Thesaurus a The World Almanac and Book of Facts.
MS Cinemania ... 1.490
Interaktivní průvodce světem filmu od klasiky až po poslední snímky. Obsahuje fakta a komentáře k více než 23.000 filmů včetně kompletních textů „Leonard Maltin's Movie and Video Guide 1994"
MS Dangerous Creatures ... 1.490
Encyklopedie dravců a lovců z říše zvířat
MS Musical Instruments ... 1.290
Multimediální výuka více než 200 hudebních nástrojů z celého světa. 1500 příkladů zvuku, 500 obrázků.
MS Encarta 95 ... 1.490
Jeden z nejdůležitějších multimediálních titulů na trhu: kompletní text 29ti svazkové „Funk & Wagnalls New Encyclopedia", celkem 26.000 článků, 17.000 multimediálních elementů, tisíce zvuků, slovky světových hlasů, atd.
10 Pak 5 Foot vol. 2 ... 1.820
Plné verze programů Sherlock Holmes, Space Quest IV, Fantasia 2000 Fonts, Home Medical Advisor, MS Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Movie Select, PC Karaoke Family Fun, Art & Letter Warbirds, Battle Chess Enhanced
10 Pak 5 Foot vol. 3 ... 1.820
10 CD, plné verze programů MS Mozart, National Parks of America, Beyond Planet Earth, Who Shot Johnny Rock?, 1994 Sports Illustrated Almanac, Hell Cab, PrintMaster Gold, PhotoMorph, Corridor 7, Sing Along Kids
Win Win II ... 1.540
Grolier 95, US / World Atlas, Mavis Beacon Teaches Typing, Chess Master 4000, Robocop 3D, D. Generation / Push Over, Epic / Might & Magic II, F 29 Retaliator, Life & Death II, Chess Master 2100 = 9 titulů na 3 CD
Win Pak ... 1.540

Literatura pro uživatele multimédií
Britské časopisy s CD-ROM přílohou:
CD ROM Games ... 210
Nové hry na CD-ROM
PC Power CD ... 260
Zábavné využití počítače PC
PC Power FD ... 230
PC Power s disketovou přílohou
CD ROM User ... 270
CD-ROM a multimedia
PC Kids ... 270
Využití multimédií pro vzdělávání dětí
PC Office ... 270
Kancelář a PC
PC Tactix CD ... 270
Herní finty a taktiky
Amiga CD 32 Gamer ... 290

PC komponenty

Klávesnice
Silitek US/CZ, český popis ... 540

Řadiče, I/O
Řadič IDE+I/O, porty ... 430
Řadič IDE+I/O, VL Bus ... 560

Základní desky
MB Sharc 486 DX4 ... 4.320
PCI, IDE+I/O, 256 kB Cache, Award Bios
MB Sharc PT5 ... 6.850
Pentium 75-180 MHz, PCI, 256kB, IDE+I/O, Intel Triton

Paměti RAM
Ceny jsou orientační, aktuální ceny na dotaz.
1MB 30 pin ... 1.340
4MB 30 pin ... 5.300
4MB 72 pin ... 4.610
8MB 72 pin ... 9.150
16MB 72 pin ... 18.050

Procesory
Ceny jsou orientační, aktuální ceny na dotaz.
AMD 486 DX2/66 3V ... 1.700
AMD 486 DX4/100 ... 3.540
AMD 486 DX4/120 ... 4.660
Intel Pentium 75 ... 6.990
Intel Pentium 90 ... 10.900
Intel Pentium 100 ... 14.830
Intel Pentium 120 ... 2.1410
Ventilátor pro CPU 486 ... 185
Ventilátor pro Pentium univerzál ... 260

VGA karty
Trident 9000 VESA standard, 512 kB ... 1.320
Trident 9440 PCI ... 2.740

Disketové mechaniky
FDD 3,5" 1,44MB Mitsumi ... 1.050
FDD 5,25" 1,2 MB Mitsumi ... 1.590

Pevné disky
425 MB Conner E-IDE ... 5.030
540 MB Conner E-IDE ... 5.950
850 MB Conner E-IDE ... 7.060
425 MB E-IDE Western Digital ... 6.020
630 MB E-IDE Western Digital ... 6.600
850 MB E-IDE Western Digital ... 7.480
1200 MB E-IDE Western Digital ... 10.430

Mechaniky ZIP Drive
ZIP mechaniky umožňují zálohovat a přenášet data. Výměnný disk má kapacitu 100 MB, cena za 1 MB je zde několikanásobně nižší než u disket!
ZIP Drive je novým standardem pro přenos dat!
ZIP 100 Paralel Port ... 9.695
ZIP 100 SCSI ... 9.695
ZIP medium 1 ks ... 920
ZIP medium 5 ks pack ... 4.270
ZIP medium 10 ks pack ... 7.890

Monitory
Samtron 14" ... 8.250
VGA Color, MPR-II, záruka 2 roky
Samtron 15" ... 13.990
VGA Color, MPR-II, digit. řízení, fil
Samtron 17" ... 24.630
VGA Color, MPR-II, digit. řízení, fil

CASE - skříně se zdrojem
Desktop, 200 W zdroj ... 1.690
Minitower, 200 W zdroj ... 1.690
BigTower, 200 W zdroj, bez EZÚ ... 1.300

Počítačová literatura

Literatura GETHON
MS DOS, Norton příručka ... 129
Modemy a sériový přenos dat ... 104
Architektura PC 386 a 486 ... 249
Lokální počítačové sítě ... 159
Subsystém vnějších pamětí ... 198
Grafický subsystém PC ... 159
Jak pracuje PC ... 109
Architektura PC na bázi Pentia ... 229
Assembler PC ... 199
Bios PC ... 269
Periferní zařízení PC ... 169
Velká encyklopedie PC a VT ... 299
Faxmodemy a sériový přenos dat ... 168
Postavte si PC ... 80

Literatura KOPP
Poprvé u počítače ... 39
MS DOS 6.2 prakticky ... 89
Začínáme s Windows 3.1 CS ... 69
Norton Commander 4.0 ... 59
Programování v Turbo Pascalu 7.0 ... 99
Turbo Vision 2.0 ... 89
Sbírka úloh z Pascalu ... 59
Borland Pascal a objekty ve Windows ... 119
Borland C++ ... 99
Programovací techniky ... 89
Používáme AutoCAD 12 ... 149
Slovník počítačových zkratek ... 65
Učebnice jazyka C - 1. díl ... 139
+ disketa k publikaci ... 69
Učebnice jazyka C - 2. díl ... 149
+ disketa k publikaci ... 69
Počítačová grafika a jazyk C ... 149
+ disketa k publikaci ... 69

Literatura Computer Press
MS DOS 6.22 Beránek ... 94
Windows 3.1 Holčík ... 85
Windows 3.11 for WKG Holčík ... 85
Works 3.0 J. Andrlšek ... 80
První kroky s počítačem ... 49
Word 6.0 Šimek, Bříza ... 89
Excel 5.0 M. Brož ... 103
MAT 3.1 O. Mihula ... 125
CorelDRAW! 5.0 Hlavenka, Andršek ... 188
Nový výkladový slovník VT J. Hlavenka ... 152
Access 2.0 T. Šimek ... 108
QuarkXPress J. Hlavenka ... 238
AutoCAD 13 Hlavenka, Skalník ... 159
AutoCAD Designer J. Liška ... 178
Lotus Organizer Šimek, Vacek ... 85
Internet Roadmap Falk ... 149
Encyklopedie grafických formátů ... 695
Včetně CD-ROM s obrázky a softwarem
Microsoft Power Point Šimek ... 85
Doom - ztracené epizody ... 170
Včetně diskety s DOOM - editorem
Nowell NetWare Přichystal ... 290
AutoCAD LT Cyprián ... 147
Lotus Notes Vosáhlo ... 183

Literatura Grada
AmiPro 3.0 ... 340
ARJ a jiné komprimační programy ... 57
Borland Pascal 7.0 Kompendium ... 985
Cesty moderního programování ... 170
dBase IV v praxi ... 280
Disketa s příklady ... 69
E.T.Klasik ... 99
FoxBASE+ popis příkazů a funkcí ... 150
Disketa s příklady ... 65
FoxPro cesty analytického myšlení ... 190
Disketa s příklady ... 75
FoxPro 2.5 popis příkazů a funkcí ... 57
FoxPro 2.5 DOS / WIN popis jazyka ... 440
FoxPro 2.5 DOS snadno a rychle ... 125
FoxPro 2.5 for Win snadno a rychle ... 95
Disketa s příklady ... 75
Indiana Jones IV ... 19
Laserové tiskárny popis, postscript ... 290
Lokální počítačové sítě ... 89
Lotus 1-2-3 for Windows ... 295
Lotus 1-2-3 praktický průvodce ... 275
Disketa s příklady ... 85
Norton Utilites 7.0 podrobný průvodce ... 350
Novell NetWare 3.12 ... 330
Novell NetWare 4.0 ... 190
Novell NetWare 4.0 úplný průvodce ... 590
Novellovský slovník sítí ... 395
Operační systémy ... 295
Paradox 4.0 pro běžnou praxi ... 290
Disketa s příklady ... 69
Paradox 4.0 pro pokročilé ... 350
Disketa s příklady ... 75
PC Tools 8.0 ... 290
PC zálohování a archivace dat ... 285
Pevné disky od A do Z ... 390
Disketa s příklady a utilitami ... 85
Počítače a hudba ... 275
Disketa s příklady ... 75
Počítačová typografie pro každého ... 129
Počítačové sítě LAN od A do Z ... 295
Počítačové tiskárny od A do Z ... 197
Problémy s Windows a jak na ně ... 460
Programování obrazových adaptérů ... 290
Průvodce nitrem DOSu a BIOSu ... 260
Disketa s příklady ... 75
QuattroPro 5.0 / DOS přír. uživatele ... 290
QuattroPro 5.0 / DOS tvorba aplikací ... 330
QuattroPro 6.0 for Windows ... 295
QuattroPro for Win pro pokročilé ... 325
QuttroPro for Windows základy ... 260
Softwarové právo na každý den ... 59
Maticové tiskárny ... 89
MIDI komunikace v hudbě ... 260
Disketa s příklady ... 130
Modemy, BBS počítačová komunikace ... 145
Monkey Island II ... 19
MS Windows for Workgroups ... 395
Multimédia současnost budoucnosti ... 129
Svet počítačových virusov ... 290
Disketa s příklady ... 100
Zvukové karty od A do Z ... 290

Literatura Chip
Všechny publikace obsahují CD s programy, popř. ukázkovými soubory.
Digitální fotografie ... 300
Magické motivy pro každého ... 339
PostScript Level 2 ... 189
Zvuk a MIDI na PC ... 279
Hudba a MIDI ... 289
České Windows ' 95 ... 170
Tvorba rezidentních programů ... 260

Literatura ostatních vydavatelství
Windows 95 Chicago Adklen ... 189
Windows 95 snadno, rychle Kroupa ... 126
Windows 95 před oponou Boryna ... 116

veškere ceny jsou včetně DPH

BURZA

ČTENÁŘSKÝ SERVIS

INZERCE DOTAZY ODPOVĚDI

■ Prodám PC 486DX2/66, Vesa Local Bus, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, 250 MB hard disk, 3,5" a 5,25" disketové jednotky, barevný monitor AOC 14", CZ/US klávesnice, myš. Cena 33.000,- Kč, další dohoda možná. Kontakt na telefonním čísle: 047 / 521 40 30 v odpoledních hodinách.

■ Prodám osobní počítač SHARP MZ821, s magnetofonem, 32kB případné VRAM, kazety se software, vše za 3.000,- Kč. Volejte na číslo 047 / 650 12 (ve večerních hodninách).



■ **ZX029501:** Nedávno jsem si koupil v bazaru 24jehlovou tiskárnu SEIKOSHA LT-20, avšak bez jakékoliv dokumentace. Chtěl bych sehnat „češtinu" do EPROM. Snad by jste věděli o někom, kdo tyto tiskárny buď prodává a nebo servisuje - fuj to je divné slovo - zajišťuje servis. Pokud by bylo možné sehnat alespoň stručný manuál. Klidně bych si třeba podal i inzerát, ale nevím, kde by byl účinek co možná největší a pochopitelně, jelikož je to jen pro domácí, tedy soukromé a tudíž nevýdělečné použití, za co možná nejméně „muziky".

■ **ZX029502:** Již delší dobu sháním hru Bloodwych. Nevím, jestli jsem napsal správně název. Tuto hru jste také recenzovali v ZXM č. 3-4/94 a proto Vás prosím o pomoc. Rád bych se skontaktoval s někým, kdo hru vlastní. Pokud tedy někdo vlastní kazetovou nebo ještě lépe disketovou verzi, jsem ochoten ji od něho koupit či vyměnit za jinou hru.

■ **ZX029503:** Chtěl jsem si pro ZX Spectrum 128 postavit řadič podle ZXM 6/92, ale autor pan Drexler mi odpověděl, že se tím již nezabývá a na inzeráty nikdo neodpověděl. Můžete mi v tomto nějak pomoci? Podmínky jsou: řadič pro ZXS 128 schopný používat i diskety pro D-40.

Stejně jako minule...
... takže jestli čekáte na odpověď a žádnou jste nedostali, nemůžeme za to my, ale naši čtenáři

Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SLOUPCOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C" (můžete použít složenku přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze"), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřižku složenky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0195 - to je číslo PROXIMA magazine (příště to tedy bude 0295, přespříště 0196, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce". Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz". Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď" a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

PŘEDPLAŤTE SI

proxima MAGAZINE

Zajistěte si nejbližší čísla PROXIMA magazine již teď...
...předplaťte si je!

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několikadenním předstihem oproti nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě **zdarma!***
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám šest, tj. příští ročník (minimálně 6 čísel, ale možná i víc).
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 6 předplacených čísel to bude 180,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C" - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce" na rubové straně složenky napište „předplatné PROXIMA magazine").
- Složenku uhraďte na poště. Podací lístek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 38,- Sk (za 6 čísel tedy zaplatíte 228,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenku - použijte složenku, kterou Vám dají na poště!

SOUTĚŽ o 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magazine a není?
Sem s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstřihněte tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystřihněte ho a zašlete na adresu redakce. Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, které proběhne přesně 8. 12. 1995. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhrajte 1111,- Kč na vánoční nákup!

C poštovní poukázka na Kč .... h ......
slovy
Kč h
Konst. symbol Příjmový: 44 Výdajový: 45
Adresát: **PROXIMA - software, v. o. s.**
Velká hradební 19
Ústí nad Labem 1
4 0 0 0 1
Odesílatel:
Okresní razítko
Podací číslo

Kč .... h ......
Konst. symbol výdajový: 45
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Ústřižek pro příjemce

Kč .... h ......
Konst. symbol příjmový: 44
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Podací číslo
Kontrolní lístek

Kč .... h ......
Zúčtovací data plátce:
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Podací číslo
Přijal:
Podací lístek
Pečlivě uschovejte!

Podací lístek I.

pečlivě uschovejte!

Při reklamaci jej předložte!

Žádat o pátrání po poukázce lze pouze do 1 roku po jejím podání k poštovní dopravě, jinak zaniká nárok na náhradu.

Poukázečné za poukázky vyplácené v hotovosti a určené k připsání na adresátův účet u peněžního ústavu činí:

	do 100 Kč	6,-
přes	100 Kč do 500 Kč	9,-
přes	500 Kč do 1 000 Kč	12,-
přes	1 000 Kč do 2 000 Kč	15,-
přes	2 000 Kč za každých dalších 1 000 Kč nebo jejich část více o	6,-

Reklamace j. čís. ..../.........

podpis pracovníka pošty

PENĚŽNÍ LÍSTEK

	Počet	Hodnota	Kč	h
Papírové peníze		5000		
		1000		
		500		
		200		
		100		
		50		
		20		
Mince		50		
		20		
		10		
		5		
		2		
		1		
		ostatní		
Úhrn				

Zpráva pro příjemce

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 24	60,-	......	....
ZX - HEROQUEST	140,-	......	....
PC - CD-ROM Games	170,-	......	....
PC - 3D Lemmings	125,-	......	....
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	....
SB 16 OEM	2410,-	......	....
CD-ROM quad speed	5150,-	......	....
CD-ROM double speed	2280,-	......	....
Reproduktory	1740,-	......	....
Grolier - encyklopedie	880,-	......	....
5 Foot 10 Pak	1480,-	......	....
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	....
6 čísel	180,-	......	....
12 čísel	360,-	......	....
SHAREWARE PC			
....			....
PUBLIC DOMAIN ZX			
....			....
celkem			....

Příchodní razítko:

Razítko ze dne zúčtování

Výplatní podmínky:

Pokázanou částku přijal

dne .... 19.......

Podpis

Údaje o doručení: Příjemce prokázal svou totožnost obč. průkazem č. .... série č. ....

Doručovací karta položka č.:

Podpis vyplácejícího pracovníka

Deník vyplacených pošt. poukázek položka č.:

Název	dobírka		platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazine			
HEROQUEST - kazeta	190	+ poštovné	140
Public 24 - Diskové utility - disk 3,5"	65	+ poštovné	60
3D Lemmings (hra) - 2x disk 3,5"	140	+ poštovné	125
CD-ROM Games (36 hratel. dem)	190	+ poštovné	170
Proxima magazine - 1 číslo časopisu	30	+ poštovné	30
Multimedia			
Sound Blaster 16 value edition (zvuková karta)	3.690	+ poštovné	3.520
Sound Blaster 16 OEM (zvuková karta)	2.510	+ poštovné	2.410
CD-ROM ACER Quad Speed	5.310	+ poštovné	5.150
CD-ROM Geni Double Speed	2.480	+ poštovné	2.280
Repro AT 75 2x80 Watt, pár	1.880	+ poštovné	1.740
Grolier '95 encyklopedie na CD	1.100	+ poštovné	880
5 Foot 10 Pak vol. III / 10 CD	1.650	+ poštovné	1.480

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zboží. Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností, jak při nákupech ušetřit a přitom nemuset zboží shánět po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZXS, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zboží Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň dva softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač) získáte **slevu 35,- Kč, tj. poštovné zdarma.**

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného a balného 35,- Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) je poštovné a balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenka slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jsou uvedeny na rubové straně složenky v části „Zpráva pro příjemce". *Jiné druhy zboží si složenkou objednat nelze!*

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáváte jednak poštovné a balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čísle např. na multimediální komponenty a software - viz. inzerát na str.13).

POZOR! Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezenou platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (neplatí pro předplatné)! Rozhodující je datum podání složenky.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZXS a na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

Ukázka vyplněné zprávy pro příjemce:

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	60,-
ZX - HEROQUEST	140,-	......	----
PC - CD-ROM Games	170,-	......	----
PC - 3D Lemmings	125,-	1	125,-
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	----
Reproduktory	1740,-	......	----
Grolier - encyklopedie	880,-	......	----
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	1480,-
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	----
6 čísel	180,-	......	----
12 čísel	360,-	......	----
SHAREWARE PC			
-----		----	----
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			160,-
celkem			**1838,-**

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebírat PROXIMA magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma!

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč! Výhru zašlete...

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu: PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

SMASH 16

16 arcade hits

Herní software, který Proxima letos začala prodávat, je převážně od firmy Code Masters. Určitě všichni dobře znáte Dizzyho, Seymoura a ostatní. Prostřednictvím Proximy se k Vám konečně dostávají kompletní, originální, nekraknuté verze těchto her, a to za ceny, které si může dovolit snad opravdu každý.



Pozor! Nízká cena není známkou toho, že by software měl nízkou kvalitu, ba právě naopak. Hry od Code Masters (obzvláště pak série Dizzy a Seymour, ale i některé starší) mají vynikající úroveň, skvělou grafiku i hudební ozvučení a výbornou hratelnost. Nakonec - posuďte kvality těchto programů sami.

Smash 16

Do rukou se mi dostává velmi pěkné balení šestnácti her, které obsahuje - 4 kazety (každá kazeta 4 hry) - jeden velký barevný poster (plákát) - a rozkládací manuál k nahrávání a ovládání jednotlivých her tato kolekce obsahuje tyto hry o kterých si postupně něco povíme.

Skyhigh Stuntman	Super Robin Hood
S.A.S.	3D Starfighter
K.G.B. Superspy	Operation Gunship
Super G. Man	Frankenstein JNR
Super Hero	Terra cognita
Mig 29	Kimikaze
Guardian angel	Ninja massacre
Ghost hunters	Arcade flight



Skyhigh Stuntman

Po nahrátí hry máte možnost volby pro 1 nebo 2 hráče. Po startu se ocitáte v klasické hře typu Marauder nebo SWIV. Vrtulník, který právě startuje ze základny, se musí probít pravděpodobně co nejdál. Cíl jsem neviděl, hru jsem tedy nedohrál, takže asi musíte letět co nejdál...

Hra má dobrou grafiku, vybornou hratelnost a i vše ostatní je velmi zajímavé. Je zde také hudba pro 128k.



SAS Combat simulator

Konečně něco pro pařmeny Commanda. Tato hra je prakticky úplně stejná jako starší hra Commando, která se díky své akčnosti stala velmi populární. SAS Combat simulator má dobrou grafiku, akčnost, zvuky (pouze 48k) - zkrátka má vše co Commando. Stojí to za to tuto hru mít. Čeká na nás překvapení v dalších levelech. V jedné části hry se nemohu dostat dál. Ale já na to přijdu jak ten bunkr nebo co to je zničit... Zatraceně zase mě zabili... musím znova...

KGB Super spy

KGB Super Spy je, čteme-li průvodní 'manuál' dodaný k celému kompletu, akce, sranda, střílení packed into one game (to vše v jedné hře najednou). Cílem je zničit super obrněné tanky, super odolné mariňáky, snajpry, arzenály plné zbraní a mnoho jiného. To vše je v této hře plus něco navíc. Skvělá grafika, plynulá animace, dobrá hratelnost.

Guardian Angel

V hloubce kriminálního světa... Ďábelští zabijáci jsou po zuby ozbrojení noži, bejsbolovými pálkami, železnými tyčemi a vším, co mohli najít a čím mohou zabíjet. V této hře musíte chránit obyvatele města a být velmi pozorní, protože útočníků je opravdu hodně. Tuto hru naprogramoval Dinamic a řekl bych, že velmi dobře.



Grafika pozadí (ulice, domy, zdi a podobně) je výborná, zvuky jsou zde jen 48k. Průběh hry je z pohledu z boku. Jdete zleva doprava, zepředu i zezadu proti Vám nepřátelé .. zkrátka dobrá mlátička.

Super Hero

S touto hrou jsem měl trochu problémy - do 128k Spectra jsem ji bohužel nemohl nahrát. Pracovala jen ve 48kmódu (pravděpodobně bude pro +2A/B a +3 - to si asi smlsnete plus trojkaři, hra bude možná využívat celý adresový prostor +3 tedy 64 KB RAM!). Hra mi silně připomíná GUN FRIGHT od staré známé firmy, která už dnes pro Spectrum netvoří - od ULTIMATE (všichni známe).

Postavička (nějaký strejda) zde chodí po zelených cestách. Červnené cesty jsou špatné, každopádně jdou občas využít. Máte-li čas, tak tato hra stojí zato. Kvalitní grafika a na +3 a +2A budou zřejmě i kvalitní zvuky. Jste-li Super Hero, tak hru musíte uhrát. Boty je snadné najít, ale s kladivem se trochu potrápíte. Jestli jste však pařili Knight Lore, Alien 8 nebo Pentagram, tak to pro Vás určitě nebude těžký úkol.



Ghost Hunters

Bratr Hunka Studbucklesa je chycen v šíleném domě plném nočních můr, černokněžníků a jiných oblud (kostlivce nevyjímaje). Musíte zničit vše, co je nakloněno k silám pekel. Zvítěžíte nebo prohrajete? Je to každopádně na Vás a k tomu Vám dopomáhej Bůh.

Poslechněte si 48k hudbu - ta je fakt skvělá! A co tak ten sampl? Hra je řešena plošinkové. Jak už jsem řekl na začátku, chodíte v domě plném šílených příšer, upírů, vampírů a čarodejnic.



Využívejte pohyblivých schodů, pružin, vozíků a plošin. Střelba je řešena zajímavě. Stiskněte střelbu a teprve až po tom pohybujte se zaměřovacím kolečkem po nepřátelích. Některé můžete zabít, ale některé (třeba pavouk, ruka která se vysunuje z podlahy) nezabijete, a proto se jim musíte co nejlépe vyhnout. Bohužel to není tak jednoduché jak se na první pohled zdá.

Super Robin Hood

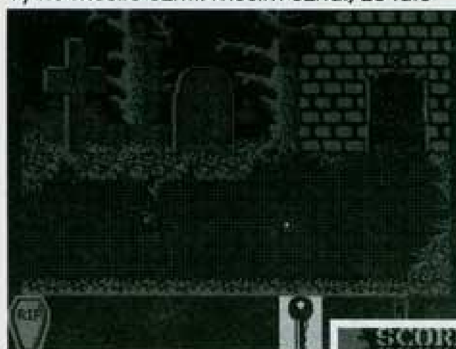
Tuto hru se zajímavou grafikou a na svou dobu vynikající hudbou zřejmě nemusím představovat. Každopádně je na tomto kompletu, protože byla úspěšná a líbila se. Zda-li pak se bude opět líbit i Vám...? Mě se líbí i když si osobně myslím, že Super Robin Hood 2 by byl na tomto kompletu asi zajímavější. Co musíte v této hře dělat? Samozřejmě musíte pobít všechny zloduchy a zachránit princeznu Marion.





Frankenstein Junior

Tato hra je zřejmě předchůdcem známé Bride of Frankenstein (Nevěsta Frakensteina) nebo také může být jejím pokračováním. Frankie se oženil a splodil dítě a hned po té nějak podezřele umřel (asi dodatečným vyčerpáním - víte z čeho, že) a Vy ho musíte oživit. Musím uznat, že tato



hra není vůbec špatná a mohou ji hrát Ti, kteří již mají zkušenosti z Bride of Frankenstein. A pokud to chcete zkusit i Vy, tak neváhejte. Je zde dobrá grafika (tak trochu 3D, ale real 3D to není), dobrá hratelnost atd.

Super G Man

Tato hra je bohudík jediná, která nesplňuje mé požadavky. V doprovodném manuálu se píše, že se jedná o FAST action game, ale pravda to není (možná až v dalších levelech), ale level 1 je na můj vkus trochu... já to musím říct, mě to nedá... musím... fakt já to musím říct... prostě tato hra je děsná... promiňte v Proximě, ale sami musíte uznat, že už jsme sami viděli hodně strašných a hodně skvělých her. Tato se řadí bohužel mezi ty první. Jediné co se hře nedá vyčíst, je 48k hudba, která mohla být lepší (ha).

Mig 29

MIG 29 jistě dobře znáte. Obrázek s barevnými přechody tak jako na PC Windows 3.11, skvělá 48k hudba (X-BASS) a interesující průběh hry. Simulátor to podle mě není (Code masters si ovšem myslí něco jiného), ale jako dobrá akční střílečka tato hra ujde.



Co zde musíte dělat ? Proboha to snad nemyslíte vážně! Musíte střílet po všem, co se hýbe, a sbírat vše, co padá z „nebe". Konfrontuje bojové umění Sovětského letounu Mig 29 a Amerických Stealth! Docela zajímave intro, dobrá a rychlá grafika ve hře, výborná 48k hudba v úvodu.

Terra cognita

Zachraňte planetu Krion od ďábelských bojovníků - robotů. Tato hra má přes sto akčních obrazovek, ve kterých se stále něco děje.

Jak jsem se sám přesvědčil, tak hra má opravdu rychlý spád a vyžaduje velmi rychlé prsty.

Ninja massacre

Určitě nemusím tuto hru dlouze představovat. Opravdu krutou bitku a dokonalý masakr představuje asi jen Commando a Ninja massacre. Velmi dobrá 128k hudba od D. Whittakera provází tyto jatka od začátku až do konce. Musíte zabíjet šurikeny (nebo bombami) nindži, kteří Vám přijdou do cesty. „Rodí" se ze zvláštních teleportů, které musíte také zničit. A pozor! Čím dél jste u teleportu (nebo nějaké takové věci), tím víc nindžů z něho vylézá, takže nejprve zničte teleport a potom vše ostatní. V dalších levelech na Vás čekají mumie, zombie a dál už Vám nic neprozradím, ať z toho taky něco máte ...

tadla snižují nebo zvyšují výšku také, aby Vás mohla atakovat, takže opravdu skvělá akce a dobrá zábava. (Pozor! Sestřelit můžete jen letadlo ve stejné výšce!)

Kamikaze

Tato hra je rovněž zcela jedinečná. Letíte opět s letadélkem, ale tentokráte z pohledu z boku (u AFS to byl klasický pohled jako z Flying Shark nebo SWIV - tedy z vrchu). Letíte nad budovami a střílíte po letadlech, které střílí po Vás. Řekl bych, že na velké televizi s uhlopříčkou tak 1 metr, to bude výtečná zábava.

3D starfighter

3D Starfighter není až tak špatný, ale podobných her již bylo pro Spectrum napsáno hodně a byly vesměs lepší o několik řádů. Ale i přes to mě 3D Starfighter zaujal a hrál jsem jej. Zkuste si to i Vy!

Musíte se probít přes bandu létajících talířů a všemožných nepřátel a osvobodit všechny systémy planet v galaxii.

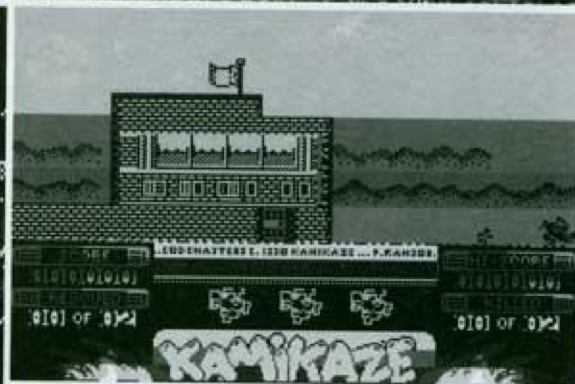
průměrné a jen jedna je zcela o ničem, ale to už se stává (navíc je Super G Man poučením o tom, jak by hra neměla vypadat a i takové poučení je dobré).

Výhody Microdrive a Interface 1 jsem ocenil zejména dnes, kdy jsem se pustil do popisu těchto her. Zatímco +2 s MB 02 mi ukazuje tu kterou hru, tak na 48k gummy + Interface 1 a microdrive píši tento text. Amigista namítne - my máme multitasking, ale já Vám mohu říct, že si stačí koupit jednoho gumyho navíc, přehodit kábl od TV (nebo mít TV pro gummyho zvlášť) a hned máte takový multitasking, že nikdo nechápe jak to děláte (rým). Matematicky dostáváme rovnici - čím víc aplikací na sobě nezávislých = tím víc počítačů Spectrum.

A to je vše. Za cenu, za kterou Proxima nabízí celý komplet si ho může koupit opravdu i ten, který ze zásady nic nekupuje







a jen kopíruje a kopíruje. Kromě her budete mít také návod jak hry ovládat, co v nich dělat, plakát a hezkou krabičku na kterou se můžete dívat dlouhé zimní večery.

pouze pro PROXIMA MAGAZINE napsal

JSH (c) '95

Arcade flight simulator

Jste v první světové válce a s dvouplošníkem (takové letadlo s dvěma křídly nad sebou) máte za úkol zničit nepřátelskou základnu označenou písmenem B (jako BASE).

Hra se mi velice líbila. Skvělá grafika, dobrý zvuk a hratelnost z ní udělaly opravdu skvělou zábavu jak pro dospělé tak i pro malé - božínku jak dojemně to píšu - no, hezky je tu vyřešen let letadla nohoru nebo dolů. Letadlo se zvětšuje nebo zmenšuje podle výšky v které se ocitá. Nepřátelská le-

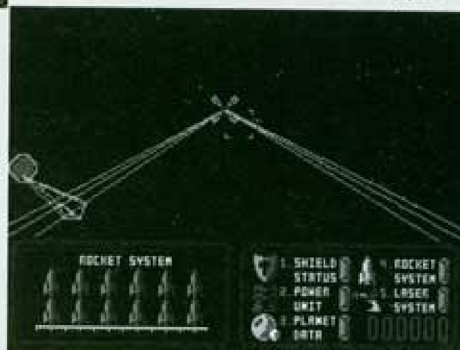
A máme tady poslední hru...

Operation Gunship

(neplést s hrou GUNSHIP 128)

Malý vrtulníček startuje a Vy s ním musíte najít ztracené komando svých mužů. Jste po zuby ozbrojeni a proto ničte vše co bude v dohledu. Pro získání střeliva se vraťte na základnu (stejně tak jako u AFS).

To by bylo k tomuto kompletu všechno. Většina her je opravdu skvělá - jen dvě jsou





Dalším kompletem, který Vám nabízí Proxima, je kolekce her

SUPERSTAR SEYMOUR

Do této, bezesporu velmi zajímavé sady, patří hry

SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP
SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD
SEYMOUR STUNTMAN, WILD WEST SEYMOUR
SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET



SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP

Za pomoci moderní medicíny dostává Seymour velkou ruku zákona proti padouchům, kteří vylézají na ulicích z popelnic.

Všechny je pochytejte nebo samotná popelnice půjde po Vás. Jak hra vypadá se dozvíte z obrázku, takže jen malé ohodnocení. Hratelnost je dobrá, idea trochu pokulhává, grafika je super, hudba 128k rovněž, 30 levelů je velmi dostačující.

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

Seymour goes to Hollywood je klasická dizzyovka se Seymourem. Seymour musí řešit různé problémy, nalézat různé věci a podobně. Hra je velmi logická, grafika je fantastická, obzvláště pak grimasy samotného Seymoura. Hratelnost je skvělá a hra se nedá hodnotit jinak než známkou jednička s hvězdičkou.

SEYMOUR STUNTMAN

Seymour skáče z jedné platformy na druhou. Vyhýbá se bombám, sbírá různé věci a střílí po nepřátelích. Je to něco jako CJ Elephant Antics, ale graficky a hratelně je tato hra daleko vepředu.

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

Super Seymour se ocitá v pozici Supermana a musí zachránit Zemi (trochu to připomíná Bomb Jack). Super Seymour musí posbírat barely a dávat pozor na různé nepřátele, kteří mu znepříjemňují život. Skvělá grafika, super obrázky...

WILD WEST SEYMOUR

Opět klasická hra typu Dizzy. Seymourův film byl sabotován teroristy. Scénář je ztracen, film není hotov, nejsou baterky do kamery a světla jsou polámaná. To vše musí Seymour nalézt a opravit, aby dokončil svůj film. Jak se mu to bude dařit, je jen a jen ve Vašich rukách.

NA ZÁVĚR...

Graficky a zvukově jsou hry vynikající. Tu a tam občas něco chybí, ale na druhé straně je to vyváženo třeba hratelností a tak. Bohudík jsou hry naprosto nechráněné. Nenavádím na to, aby jste je hned začali crackovat, ale podotýkám, že u těchto her není potřeba provádět SNAP. Pokud Proxima nabízí i diskové verze, tak SNAP maximálně jen na pozice. Pokud si převedete hru z kazety na D40 nebo D80 prostě tím, že si ji nahrajete a pak to zmáčknete, můžete ji poškodit nebo přinejmenším z ní udělat only 48k game.

pouze pro Proxima magazine napsal

JSH 95





Rainbow islands

128/48

Grafgold/Taito 1987

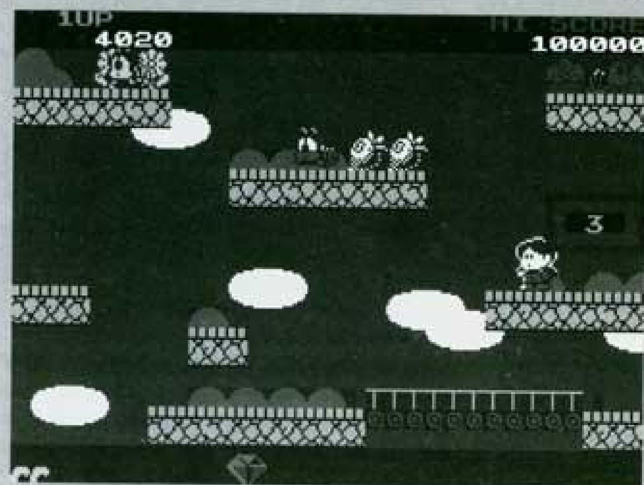
Rainbow islands jsou pokračováním Bubble bobble. Cílem této hry je dostat se přes všechny ostrovy, které zatápí voda (nebo se potápí do moře, to je celkem jedno). Hra je řešena plošinkově - viz. obrázky. Musíte postupně skákat z jedné plošiny na druhou až se dostanete na poslední (jak taky jinak). Tam musíte pozbírat nesmysly a postupujete do dalšího levelu.

Na cestě nahoru Vás čekají různé potvůrky, které Vám znepříjemňují život. Střelba je řešena velmi zajímavě. Potvůrky a jinou havěť zničíte tak, že po ní střelíte 'duhou' (od toho taky Rainbow - Duha). Z potvůrky vyskočí nějaké ovoce (to seberte = body navíc) a postupujte po duze (můžete na ni skočit) dále nahoru. Máte zde i nějaké mezihry jako zničit pavouka nebo vrtulník či něco takového.

Hodnocení hry - grafika je skvělá - barevná, atributy moc nekolidují, hudba je rovněž velmi dobrá a zvuky ujdou. Hratelnost hodnotím velmi dobře, ale ve vyšších levelech to už jde dost na nervy, když se nedaří a nedaří. Každopádně programátoři Graftgoldu odvedli velmi dobrou hru. Kdyby takových bylo víc, tak bych vůbec nebyl proti. A myslím, že ani vy!

pouze pro PROXIMA MAGAZINE napsal

- JSH -



Steel Eagle

128/48

Players premier 1990

Players dělají mírně nadprůměrné hry a Steel eagle (ocelový orel) to potvrzuje.

Jedná se o hru podobnou R-TYPE a ZYNAPS. Letíte s raketkou a pozadí se pohybuje zprava doleva tak jako u R-TYPE. Střílíte vším co máte po nepřátelých, vyhýbáte se různým monstrózním stavbám, až se dostanete na konec úrovně. Tam chvíli počákáte a zničíte velkou obludu (nebo zmutovaný organismus), která nedlouho po Vás přiletí zprava.

Autoři se snažili. Je skutečně vidět, že hra se dobře hraje, není těžká, tři životy stačí, zbraňové systémy jsou na dobré úrovni (totožnost s R-TYPE a ZYNAPS se projeví právě zde).

Zvuky ve hře (střílení a výbuchy) nejsou zlé. Obzvláště pak šílená melodická znělka mezi jednodlivými úrovněmi. Naprosto nepochopitelné však zůstává to, že hra má, a teď pozor! pouze 4 úrovně. Chápete to? Celou hru máte za 15 až 20 minut uhranou (možná i dvakrát) takže nic pro dlouhé zimní večery to tedy rozhodně není.

pouze pro PROXIMA MAGAZINE napsal

- JSH -

Co se skrývá pod pojmem

KEYBOARD PROFACE?

Nejeden Spectrista už jistě zná, co jsou to problémy s membránou klávesnice, nejeden Didaktista již se natrápil s tím, že se klávesy „zakusují", nevracejí, a vůbec, zkrátka dělají jenom potíže. Všechny podněty vzniklé tímto trápením mohou zapříčinit problémy s nervovou soustavou a to by mohlo znamenat nutnost vyhledat lékaře (pokud nejste u Hornické zaměstnanecké zdravotní pojišťovny). Abyste této skutečnosti zabránili, přichystal pro Vás Kompakt Servis takové malé (i když co do rozměrů velké), bohužel ne příliš levné, zato příjemné překvapení. Je jím Keyboard Proface, o kterém si nyní něco řekneme.

Keyboard Proface je modul umožňující připojení velké klávesnice se standardním rozložením kláves jako u počítačů PC k Vašemu 8bitovému příteli.

Při objednávce se budete muset rozhodnout, jaké zvolíte provedení (interní nebo externí). V případě první volby budete nuceni poslat do servisu i svůj počítač, avšak z vlastní zkušenosti Vám mohu jen doporučit učinit to i v případě druhém, neboť ne každý Keyboard Proface modul se shodne s každým počítačem. Váháte-li, kterou z variant zvolit, pak vezměte, chcete-li, následující rady:

- interní provedení je levnější, nejsou problémy s kontakty, avšak ztrácíte možnost snadného přehození k jinému počítači a možnost vrátit vše do původního stavu (v případě, že nejste spokojeni), protože interní provedení si žádá přímý zásah do počítače.
- externí provedení je sice dražší, mnohdy se o něm říká, že zlobí kontakty na sběrnici, ale v případě potřeby jej snadno přenesete třeba ke kamarádovi a nejste-li s ním spokojeni, odpojíte ho (popřípadě i reklamujete) a počítač je stále v původním stavu, funkční jako byl (pokud byl).

Možná si teď říkáte, že jsem Vám zamotal hlavu ještě víc (to je dilema, co?), vždyť každá varianta má své pro a proti, ale tak je to přece vždy. Sám jsem měl možnost odzkoušet obě varianty a dle mého je lepší externí provedení. Abych vysvětlil proč, dovolte mi vnést do tohoto popisu i krátký úryvek mého nepříliš šťastného příběhu:

Byl jsem uživatelem (celkem spokojeným) Didaktiku M a D40. Na stránkách ZXM se objevily inzeráty Kompakt Servisu týkající se rozšíření Didaktiků na 128 kB. Dal jsem se nachytat a počítač jsem si nechal upravit. Nastaly první problémy. Po zaslání do servisu se žádostí o opravu mě napadlo nechat si do počítače ještě přidat právě onen Keyboard Proface s domněním, že počítač sladí i tímto modulem. Omyl a velký!!! Od té doby byl počítač (podle opravního listu důkladně odzkoušený) 100 % nefunkční, přestože za opravu zaručil sám pan vedoucí servisu. Nastaly ceremonie s vracením počítače.

Rozzuřen jsem poslal dopis i výrobci Didaktiků (přestože za stav nemohli), kde mi téměř okamžitě nabídli výměnu počítače a D40 za Didaktik Kompakt, aniž bych cokoli doplácel a byli velmi ochotní (právem jim náleží patřičné poděkování). Jelikož jsem měl ještě mechaniku 5,25" jako B, na výměnu jsem rád přistoupil. Rozšíření na 128 kB mi nechybí, zato Keyboard Proface se mi líbil (alespoň podle toho, co psali v manuálu, protože jsem si ho do té doby moc neužil). Zkusil jsem to znovu a objednal tedy modul opět (tentokráte vnější provedení). Musím říci, že nyní jsem spokojen (Didaktik Kompakt, Melodik, Keyboard Proface, D40B i tiskárna navzájem snáší bez problémů).

Abych se tedy vrátil zpět - z uvedeného si utvořte svůj názor sami... To byla smutná realita, která už je za mnou, ale dejte si na ní pozor i Vy!

Po objednání si ještě počkáte asi tak 3 týdny a pak už si můžete modulu užívat. V ceně je zahrnut modul, klávesnice Consul se 102 tlačítky, montáž a nepříliš kvalitně obtažený slovensky psaný manuál. Pokud jste si objednali vnější modul, pak rázem zjistíte, že je namontován do stejné krabičky, jako je Melodik, taktéž průchozí, což je velmi užitečné.

Majitelé vnějšího modulu po zapojení zjistí, že jim nefunguje jejich původní klávesnice (platí alespoň pro mnou testovaný Didaktik Kompakt), což ale vůbec nevadí. Všechny úkony nyní budete psát na klávesnici daleko lepší, se kterou nejsou žádné problémy (pokud s ní alespoň trochu slušně zacházíte). Navíc máte k dispozici několik užitečných funkcí (viz. dále), které jste předtím nemohli použít. Abych nezapomněl, v balení najdete také papírové přelepky na klávesnici, které Vám budou pomáhat vyhledávat potřebné příkazy a znaky. Doporučuji Vám si tento předtisk zkopírovat, neboť přece jen se častým používáním papírové štítky zašpiní. V případě potřeby pak stačí tyto přelepky vyměnit. Možná, že bude nejlepší, když si klady a zápory a ostatní věci o Keyboard Proface řekneme formou otázek a odpovědí:

Co tedy získám? Pokud to mám říci jednou větou, pak mi dovolte citovat manuál (přeloženo): „Připojení klávesnice tohoto typu zvyšuje komfort obsluhy počítače." To je poměrně vystihující.

Jaké další výhody získám? Kromě již zmiňovaného bezproblémového psaní a používání klávesnice vůbec získáte ještě možnost napodobovat Sinclair Joystick pomocí kurzorových kláves, snadno resetovat počítač pomocí stejných kláves jako na počítačích PC (konec používání tužky, špendlíku apod. majitelé Didaktiku Gama, konec vypínání počítače majitelé ZX Spectra „gumáka"), možnost používat numerickou klávesnici, backspace klávesu a spoustu dalšího (nutno poznamenat, že rozložení funkcí a znaků na zbývajících klávesách vyhovuje a je shodné s rozložením na počítačích PC). Máte-li disketovou jednotku, pak ještě možnost generování SNAPu, možnost zadávat příkazy pro práci s disketou (FORMAT, CAT, ERASE...) jedním stiskem klávesy. Pro programátory je zde možnost využít programovatelných kláves.

Budu moci využívat DESKTOP, ZX 602 a podobný programy na psaní všemi deseti se stejným rozložením znaků jako na počítači PC? Toto je otázka trochu složitější, a asi vhodná i pro samostatný článek. Jisté je to, že to zařídit jde (programátoři to mohou zařídit 100%, uživatelé alespoň na 95%), ale předpokládá to jistou míru práce (jednorázově), a sice přeházet si znaky na jednotlivých kódech v daném programu (resp. jeho fonteditoru) - zkušenější z Vás na to jistě přijdou, pro ostatní napíšu do nějakého dalšího čísla postup. Mám takové tušení, že dokonce v nějakém Public Domainu (asi 12, ale krk na to nedám) jsou už fonty překonvertované právě pro Keyboard Proface. Při tisku to žádné problémy nedělá, protože tisk z Desktopu i ZX 602 probíhá v grafickém režimu. Při převodu textu na PC nebo tisku z režimu textového (má-li tiskárna vestavěnou znakovou sadu), třeba i z programu ZX 602, je potřeba znaky vrátit na původní kódy, k čemuž slouží konvertovací programy.

Jakou rychlostí budu moci psát v programech DESKTOP nebo ZX 602, bude to vůbec 8bitový počítač stíhat? Ano bude. Bohužel, běžně se mi nepovede psát rychleji, nežli 380 úhozů za minutu, proto nevím jakou rychlost maximálně tyto dva nejběžnější textové editory stihnout, ale jisté je, že 380 úhozů za minutu stihnou oba (sem tam nastane vynechaný znak při zařádkování). Při rychlost 250 úhozů za minutu nejsou problémy vůbec žádné. V programu ZX 602 doporučuji zmenšit zobrazování na „mrňavá" písmenka, která jsou sice špatně čitelná, ale kdo píše správně všemi deseti, tomu to nevadí, protože se na obrazovku stejně nedívá a navíc se tím značně uvolní čas počítače pro vnímání stisknutých kláves.

Nevznikne nějaká nekompatibilita? Nemusíte se obávat, na nic takového jsem zatím nenarazil. Můžete klidně stisknout dvě klávesy najednou a modul vnímá obě (klidně tak můžete pohybovat šipkou pomocí klávesnice šikmo doprava nahoru...).

Kde má být Keyboard Proface a kde Melodik? Přímo na sběrnici je lepší připojit Keyboard Proface a až potom Melodika, jednak protože regulátor hlasitosti Melodika opačné zapojení téměř znemožňuje a navíc čím blíže sběrnici, tím lépe. V případě, že byste zapojili obě zařízení obráceně a měli jste slabé signály, riskujete zakusování, případně resetování počítače.

Kde je CAPS SHIFT, kde je SYMBOL SHIFT? Co která klávesa znamená, je dobře popsáno v manuálu, pro zajímavost uvádím, že SHIFT představuje CAPS SHIFT, ALT představuje SYMBOL SHIFT a CTRL slouží jako přepnutí do/z módu EXTENDED (jako kdybyste stiskli CAPS a SYMBOL SHIFT současně), což je také velmi užitečné.

Budu moci používat oba joysticky připojitelné k DIDAKTIKu? Pokud máte externí provedení, pak jste narazili na slabou stránku věci. Jak známo SINCLAIR JOYSTICK 2 (jehož port obsahují Didaktiky M a Kompakt) je paralelně přímo spojen s klávesami 6 až 0 na klávesnici. Jelikož externí modul tuto klávesnici odpojí, odpojí tím vlastně i joystick port. Tato skutečnost se dá alespoň do jisté míry napravit tím, že lze SINCLAIR JOYSTICK emulovat pomocí kurzorových tlačítek (což samozřejmě není povinné a dá se ovlivnit pomocí několika z mnohých funkcí, které Keyboard Proface zná).

Existují programy přímo podporující Keyboard Proface? Ano, několik jich existuje, je jich však velmi málo a musíte počítat s tím, že jich ani moc nebude, neboť to není příliš rozšířené zařízení a programátorům se nevyplatí produkovat programy výhradně určené pro tento doplněk.

Mohu připojit i běžnou klávesnici z PC? Ne, to bohužel nejde (pro jistotu to ani nezkoušejte), a je to škoda. Nezkoumal jsem proč to nejde, možná, že je to záměr, aby měl Kompakt servis vyšší zisk, protože tak jste nuceni koupit modul i s klávesnicí. V žádném případě ale nechci podezřívat a to, co v tomto odstavci padlo nemusí být pravda (v tom případě se omlouvám). Koneckonců klávesnice Consul, kterou s modulem dostanete (přestože je větší nežli klávesnice běžná) není rozhodně nejhorší.

Co když některá z kláves přestane reagovat? Máte-li na mysli poškození klávesy na klávesnici, pak máte dvě možnosti. Jednak je ke klávesnici dodáván jeden spínač náhradní nebo je vhodné si koupit (jak už jsem uvedl) z výprodeje ještě jednu tuto klávesnici (nebo klávesnici Consul pro XT) a v případě nutnosti tlačítka vyměňovat. Situace, že Vám nějaká z kláves přestane reagovat nebo začne zlobit, je asi velmi nepravděpodobná, pokud nebudete dělat na klávesnici „psí kusy".

Jak je to se zárukou? Standardní záruční doba na celé zařízení je 1 rok, spolu s kompletem dostanete záruční list. Servis je prováděn výhradně v Kompakt servisu.

A cena? Odpověď na tuto otázku jsem si nechal úmyslně skoro až na konec. Interní provedení (zástavba do počítače) stojí 1300 Kč a externí 1500 Kč + poštovné a balné. Suma sumárum tedy cca 1350 nebo 1550 Kč.

Vyplatí se to koupit? Dle mého názoru, pokud nehodláte přejít v té nejbližší době definitivně na počítač vyšší třídy, ano. Výhody z toho plynoucí jsem popsal již v minulých odpovědích. Já osobně jsem na této klávesnici psal všechny své příspěvky do ZX magazínu. Je sice pravda, že za 5000 Kč seženete na inzerát starou 286 s pochybnou klávesnicí, černobílým Hercules monitorem a harddiskem s vadnými sektory, ale tuto koupi ve vlastním zájmu neriskujte. V případě, že se tak rozhodnete, sice máte 16bitový počítač, ale nikdo Vám nedá záruku, skoro žádný program Vám na něm nebude fungovat a navíc budete pravděpodobně muset investovat minimálně do klávesnice. Pozdější přestavba takové 286 na moderní PC by Vás přišla dráž nežli počítač nový. Pokud se rozhodnete pro investici do Keyboard Proface, zůstane Vám tak sice počítač 8bitový, ale který už důvěrně znáte, bude mít klávesnici novou, dostanete na ní záruku a budete moci používat i programy nové, které na Spectru nebo Didaktiku budou fungovat (jmenujme kupříkladu program ZX 603 - zdokonalenou verzi ZX 602, který v mnohém předčí T 602 z PC, přestože je „pouze" pro 8bitové počítací stroje). Nemůžete tedy srovnávat jen podle ceny.



Na závěr bych ještě rád podotkl, že pokud máte D40 a Melodika, pak je skutečně riskantní připojovat Keyboard Proface jako externí modul, protože tak sběrnici počítače doslova „strháte". Musíte vzít v úvahu, že v případě, že to vše připojíte na sběrnici, máte k ní připojeny 3 periferie (kabel k D40 je také periferie napájená z počítače, obsahuje také desku s integrovanými obvody). Je smutné, že žádná z periferií nemá pořádný posilovač signálů sběrnice.

A ještě poslední poznámka: máte-li Didaktik Komapakt, Keyboard Proface a Melodik, může (ale nemusí) se Vám jednou za čas stávat, že Vám Keyboard Proface klávesnice přestane reagovat (popřípadě začnou i podezřele blikat všechny kontrolky na klávesnici) při práci s disketovou mechanikou A (vestavěnou v počítači). Je to způsobeno tím, že zdroj počítače není dimenzován na tak vysoký odběr proudu (Keyboard Proface a Melodik zatíží zdroj počítače na 5 V o cca 0,3 A). Při roztáčení mechaniky motor doslova „sežere" veškerý proud nashromážděný v kondenzátorech a napětí už nestačí na to, aby plně „vyživovalo" všechny periferie. Máte tedy dvě možnosti, co s tím udělate:

1) Nic s tím neuděláte (zajímavá myšlenka, že?), tzn. že to jednou za čas snesete s tím, že v případě, že se Vám toto stane, buď vypnete a po chvíli zapnete počítač a vše bude opět v pořádku nebo podle mé zkušenosti stačí (bez obav i za provozu) vytáhnout klávesnici z pětikolíkového konektoru vedoucího do modulu a opětovně ji zastrčit. Klávesnice se znovu zinicializuje a všechno je v naprostém pořádku.

2) Tuto možnost doporučuji těm zkušenějším, kteří mají počítač již po záruce (ve vlastním zájmu). Celý problém se vyřeší tím, že do počítače přidáte kondenzátor, který bude v sobě „držet" proud a v případě proudového nárazu (roztáčení motoru mechaniky) obětuje svůj náboj, aniž by v celém obvodu počítače a periferií vznikl pokles napětí. Kam a jak se kondenzátor připojuje zjistí zkušenější z Vás podle schematu k počítači. Pro úplnost dodávám, že postačující je ve většině případů kondenzátor 1000 mikroF/6V, pro jistotu je vhodné použít 2000 mikroF/6V, který ještě svými rozměry nebrání přidání do počítače (mimoto se prodávají i kondenzátory stejných vlastností, ale menších rozměrů, vhodné je použít ty, přestože jsou nepatrně dražší). Po přidání kondenzátoru 2000 mikroF za stabilizátor 5V byl celý problém vyřešen a musím poznamenat, že jsem v maximální míře spokojen. Potřebná kapacita kondenzátoru bude asi závislá na počítači, resp. jeho zdroji, a bude asi kus od kusu jiná. Pokud se Vám nebude chtít kondenzátor dávat do počítače, můžete ho vnutit i do klávesnice (za pomoci měřáku zjistíte, které z drátů v připojovacím kabelu jsou dráty +5V a zem).

A co říci na konec? Pouze jednoduchou poznámku. Utvořte si názor sami. Keyboard Proface samozřejmě má své chyby (jako všechny jiné věci), nicméně doplněk je to vhodný a dle obchodního zákoníku máte právo v případě nespokojenosti výrobek ve stanovené lhůtě vrátit... Tím jsem nechtěl nijak navodit, že jde o výrobek pochybné kvality, ba naopak - domnívám se, že chcete-li svému počítači i sobě něco přilepšit a svým nervům odlehčit (pokud nebudete mít smůlu jako já poprvé, což bych vám samozřejmě nepřál), určitě byste měli možnost pořízení Keyboard Proface zvážit.

V případě, že byste měli nějaké speciální dotazy, posílejte mi je prosím prostřednictvím redakce. Vzhledem k omezeným časovým možnostem se ale předem omlouvám za možnou delší dobu odpovědi. Budu se spíše pokoušet Vám na dotazy odpovídat v listárně, která je v každém čísle Proxima magazíne.

Psaní a Spectru zdar!

- LN -



Opět vítejte v listárně!

Dneska Vás nebudu zatěžovat žádnými dlouhými proslovy... mám jenom jednu ultimativní prosbu:

Když po nás chcete padesát věcí (aktuální cení, nějaké zboží, odpověď, inzerát, atd.), nepište je všechny na jeden papír, ale každou zvlášť - kdo se v tom má potom vyznat?

Takže janý - každou zvlášť a vždycky označit rubriku, kam to patří!

Díky.

LISTÁRNA



Vážená Proximo,

chtěl bych se zeptat na pár věcí.

1) Jak se připojuje interface MELODIK. Můžete mi poskytnout schéma tohoto interface?

2) Existuje pro ZX Spectrum nějaká hra na způsob Super Maria pro Nintendo?

3) Existuje pro ZX Spectrum nějaký letecký simulátor?

4) Dá se někde sehnat náhradní tisková hlava pro K 6304?

5) Dá se použít na K 6304 i tisková hlava z 9-ti jehlové tiskárny?

6) Co umí the Best Format?

7) Čím se liší M-DOS 2.0 od M-DOSu 1.7?

8) K čemu je PC Format?

9) Existuje program, který umí převést data ze ZX Spectra do formátu pro PC?

10) Jakým programem se dá dosáhnout toho, že kolem obrázku „prší"?

11) Co mám udělat pro to, abych Vám mohl nabídnout svůj program pro „obohacení" kompletů PUBLIC?

12) Je ve vaší nabídce program COLT nebo něco podobného?

Děkuji.

Martin Čierný, Sv. Jan n. Malší

ad 1) Interface Melodik se připojuje zastrčením na sběrnici počítače. Melodik má průchozí sběrnici, takže za něj můžete připojit další zařízení (např. disketovou jednotku. Schema interface Vám poskytnout nemůžeme, zkuste se obrátit na výrobce - firmu Didaktik (adresu najdete v ceníku v části pro Spectrum).

ad 2) Určitě ano (ale jaká...?).

ad 3) Samozřejmě - Tomahawk (vrtulník), Dam Buster, Spitfire, atd. Mohou jich být přibližně dvě desítky.

ad 4, 5) Toto jsou typické dotazy, na které nedokážeme odpovědět jinak, než: obrafte se na nějaký specializovaný servis, který se zabývá opravami tiskáren.

ad 6) Program the Best Format slouží k formátování disket pro operační systém MDOS.

ad 7) Nová verze MDOSu vznikla, protože výrobci „došly" staré řadiče disketových jednotek - nový řadič si vyžádal nové rutiny pro obsaluhu. Při té příležitosti se několik starých chyb MDOSu opravilo a několik nových zavleklo. Obě verze MDOSu by měly být navzájem kompatibilní, ale není to tak úplně pravda.

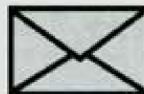
ad 8) Program PC Format formátuje na D40 diskety pro operační systém písíček - MS DOS.

ad 9) Ano - El manager od firmy Perpetum.

ad 10) Kolem obrázku „prší", když se rozbaluje kód spakovaný programem Mr. Pack. Jedná se doprovodný efekt, který má čistě informativní charakter.

ad 11) Napsat nám a poslat ho.

ad 12) Ano. Na některém z kompletů Public Domain se nachází program SRP, což je, stejně jako COLT, kompiler BASICu.



Vážená, nejlepší, jediná, skvostná firmo PROXIMO!

Jsem velice spokojeným uživatelem vašeho programu DESKTOP. Proto si dovoluji vás požádat o členství v klubu uživatelů DESKTOPU. Zasílám vám proto přebal kazety s tímto programem.

Ještě dva maličké dotazy:

1) jak nahraju do DESKTOPU utilitu BT 100+? V manuálu je napsáno skočit do BASICu a s tím si nedokážu poradit.

2) mám jisté problémy s mojí tiskárnou - při jakémkoli tisku se mi objevuje chyba v tisku. Raději přikládám „vzorek".

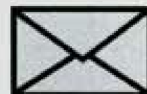
Moc vám všem fandí (jen tak dál) hráč nejen vašich programů

Ondřej CALETKA, Češňovice

ad 1) Vyvolejte menu stiskem SS+K a zde si vyberte volbu „nahraj utilitu". Pokud Vám na stisk SS+K DESKTOP nereaguje, budete potřebovat novější verzi.

ad 2) Chyby při tisku mohou být způsobeny buď ovladačem (nějaká chyba) nebo samotnou tiskárnou. Je značně problematické určit, kdo (nebo co) za problémy s tiskem může - zkuste vzít tiskárnu k nějakému svému známému a tisk vyzkoušet u něj - pokud se chyba projeví znovu, může se jednat o nedokonalý ovaldač, ale ani tak to není jisté. Navíc - u tiskárny BT 100 stačí doopravdy málo k tomu, aby se tisk „rozhodil".

Můžete také zkusit použít jiný ovladač pro tisk (existuje jich několik) nebo si pohrát s nastavením ovladače, které každá BT 100 vyžaduje trochu jiné.



Vážená Proxima.

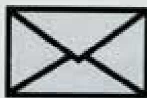
Obraciam sa na Vás s dvoma problémami. Tým prvým je, že som si chcel u Vás kúpiť program, keďže ste dobierky na Slovensko posielať nemohli, poradili ste mi, aby som sa obrátil na niektoré predajne na Slovensku. To som aj urobil, ale firma Perpetum je zrušená a iné predajne v Skalici, v Považskej Bystrici, v Trenčíne, odtiaľ som nedostal nič. Preto by som chcel, či by ste mi nemohli poslať program, konkrétne MEGA EIM na 3.5" diskete a ja by som Vám už české peniaze poslal v cennom liste, alebo by som peniaze poslal predom. Vlastním DIDAKTIK KOMPAKT. S tým programom by som si chcel ešte kúpiť najnovšie číslo ZX magazínu. Ten druhý problém je, keby ste mi poradili ako mám urobiť program v strojáku. Kurzorom by som si vybral nejaký súbor BYTES na obrazovke, a ten by sa mi nahral do počítača. Konkrétne neviem urobiť ako zistím meno toho súboru, kto-

rý si vyberiem aby som ho našiel v adresári a mohol o ňom získať informácie; dĺžku súboru, jeho meno a adresu začiatku súboru. Za pochopenie a skoré vybavenie ďakujem.

S pozdravom Martin Doruša, Banská Bystrica

Program MEGA EIM již nemáme na skladě (po zrušení firmy Perpetum tak nějak příliv slovenského software ustal); opravdu Vám nemůžeme poradit nic jiného, než zkusit někoho na Slovensku - např. firmu BONO (viz. seznam prodejců software v ceníku v části pro Spectrum).

Jak napsat program ve strojáku? Hm. To je celkem jednoduché - zapněte počítač, nahrajte assembler a tak do týdne to máte. No a teď vážně - ptát se, jak napsat program ve strojáku, je asi jako se ptát, jak se staví dům; zakupte si odbornou literaturu, která se programováním v assembleru zabývá - z vlastní zkušenosti Vám doporučuji Assembler a ZX Spectrum I a II (autor Universum) - tyto knihy se zabývají programováním jako takovým (od jednodušších ke složitějším programům). Pokud budete chtít dělat cokoliv s ovládáním disketové jednotky, existuje kniha Rutiny ROM D40 (autor já), kteá podrobně řeší strukturu dat na disketě a jednotlivé rutiny MDOSu.



Další dopis je trochu delší, takže abych usnadnil orientaci, budu odpovědi místy vpisovat přímo do něj...

Milá PROXIMO,

chci Vás požádat o zaslání ceny nejlevnější disketové jednotky pro ZX SPECTRUM, kterou máte na skladě.

...viz ceník...

Dále bych se chtěl zeptat na Vaše uživatelské programy: vlastním-li kazetovou verzi (např. program ORFEUS) a chtěl-li bych si objednat verzi disketovou dostanu slevu, když Vám kazetovou verzi vrátím?

Zašlete nám originální kazety a my Vám je za manipulační poplatek vyměníme za diskety.

Dále bych Vás chtěl požádat o malou prosbu: chtěl bych, abyste mi na skladě podrželi knihu RUTINY ROM D40/D80 - koncem roku 1995 bych si ji u Vás vyzvedl společně s dalšími programy.

No, že jste to Vy, tak Vám jeden výtisk podržíme. Až Vám vyjde cesta kolem, tak si ji můžete vyzvednout.

Dále se Vás chci zeptat, zda bych pro Vás nemohl psát recenze do časopisu ZX magazín. Mám také výukové programy mé vlastní výroby - pokud by jste měli zájem, napište mi.

Je mi to fakt líto, ale nemohl. Ledaže byste chtěl přispívat do PROXIMA magazínu.

Jinak bych Vám chtěl napsat můj názor na Vaši firmu: Myslím, že co se týče SOFTWARU jste dobrá firma - Vaše užitkové programy jsou perfektní a ceny taky jdou. Ale ceny počítače DIDAKTIK jsou přímo katastrofální.

Ceny počítačů Didaktik ani disketových jednotek D40 neurčuje PROXIMA, ale výrobce; samozřejmě, že konečné ceny jednotlivých prodejnců se mohou lišit - to závisí na tom, jak výhodné podmínky prodejce od výrobce dostane a jak velká je jeho marže - pokud se Vám zdají naše ceny vysoké, máte přece možnost si zboží zakoupit jinde. Chtěl bych říci, že o ceně ani tak nerozhoduje to, jak MOC chce prodejce vydělat, ale spíš to, jaké má náklady (doprava, skladování, clo, atd.).

Nejen, že s počítačem DIDAKTIK nemám dobré zkušenosti (např. u kamaráda jsem k počítači DIDAKTIK M připojil INTERFACE MELODIK a potom disketovou jednotku - začal počítač někdy tak „blbnout", že se s ním nedalo pracovat - při práci se na obrazovce objevily všelijaké čtverečky, pípání - no prostě hrůza, o klávesnici ani nemluvě - proto jsem si radši sehnal ZX SPECTRUM 128 (+2) a nikdy mě tento počítač nezkoboval a klávesnice super! - myslím, že Slováci vymáhaj z lidí jen a jen peníze - nejenže udělali kopii ZX SPECTRA, ale kdyby ji udělali alespoň pořádně), ale i celkový vzhled není dobrý (rozhodně je ZX SPECTRUM lepší - jak vzhledově tak funkčně).

Srovnání Didaktiku a Spectra je asi takové, jak píšete - pochybuji, že se na tom kdy co zlepší.

A taky žádný pokrok co se týče HARDWARE počítače ZX SPECTRUM za těch 10 let nevidím! Vy snad ano?

Pokud očekáváte vývoj v hardware Spectra, jste ...promiňte... slušně řečeno *naivní* (nebo Freddyho kamarád).

Když jste mě poslali nový ceník, tak mě oči vylítly z důlků: tak cena DIDAKTIKU KOMPAKT - nabízíte za 6800 Kč! A jinak dobrý, když si vezmete např. AMIGU 600, tak stojí 8052 Kč a to je nějaký počítač - rozdíl 1200 Kč mezi 8bitem a 16bitem - no prostě paráda!

Amiga je cenově výhodnější... aby ne, když jich je vyrobeno několik miliónů a Didaktiků několik tisíc!

A Vy ještě napíšete - komplet her „SMASH 16" - zdarma. Tomu jste teda dali korunu!

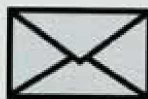
SMASH 16 zdarma... a co je na tom špatného?

Víte vůbec co je 8bit pro tuto moderní dobu? No podle mě asi ne. Dále se chci zmínit o disket. jednotce D-80 - cena 4680 Kč - tak to mě dorazilo - počítač DIDAKTIK M stojí 2490 Kč a disket. jednotka k němu skoro 2x tolikй když si vemete počítač COMMODORE 64 KB - ten stával v roce 1993 3444 Kč. Disket. jednotka k němu 2580 Kč - tedy v roce 1993 stával 8bit COMMODORE s disketovou jednotkou 6024 Kč - a to má 64 KB, zatímco DIDAKTIK 48 KB KOMPAKT v r. 1995 - podle Vás 6800 Kč - no prostě dostal jsem K. O.! Před nedávnem jsem dostal nový ceník - od Rohatce u Hodonína - KOMPAKT 5990 Kč, dis. jednotka D80 3999 Kč! Není to stále moc? No samozřejmě, že ano - vždyť sleva asi o 800 Kč resp. 700 Kč - no kolik pak stojí COMMODORE? Aby se za chvíli cena nezměnila na 10000 Kč, když k tomu vymyslíte další periferie, které jsou např. dělány tak, že se ze ZX SPECTRA 128 vyjme modul AY-3-8912 a DIDAKTIK to zabuduje do krabičky a prodává za 600 Kč. DATARECORDER - 1290 Kč - prý kvalitní - no jestli tak kvalitní jak DIDAKTIK tak se máme na co těšit (datarecorder pro COMMODORA - r. 1993 - 770 Kč - tomu říkám bomba - no prostě prodejci, kteří mají své zákazníky rádi). Myslím, že kdyby se dál vyráběla ZX SPECTRA, bylo by všem líp (SINCLAIR to prostě uměl). Neúčtujou nám Slováci moc? Nebo Vy si cenu zvýšíte? Napište mi Váš názor.

Kopřiva David, Lipovec

Ceny hardware jsme si vyjasnili, ale abych to shrnul: lepší prostě nebudou.

Jinak dík za dopis, napište zas a víc.



Vážená Proximo,

mám pár otázek:

1) Platí ještě sleva na objednávku z časopisu ZXM?

2) Jestliže ano, na co se vztahuje a na co ne? (Myslím hlavně Public Domain a Source I, II, D40)

3) Nevíte náhodou, co se stalo s novou redakcí ZX Magazínu?

4) Neznáte nějaké telefonní číslo Kompakt Servisu, na které se dá zavolat, aniž by se ozvalo „Zelená linka má jiné číslo. Zvolte jiné telefonní číslo..." - nebo tak něco? Mimochodem, nezrušili tu firmu? Posílal jsem tam již tři dopisy a nic.

5) Rád bych si koupil hudební modul BEST. S Melodikem a D40 jsem měl nejeden problém a nevím proč. Melodika jsem již prodal (za malou cenu) kamarádovi, který je věrný mgf. Nevíte kde a za kolik Kč (nebo Sk) se dá sehnat?

6) A ještě malá prosbička. Již dávno jsem si u jisté nejmenované firmy zakoupil hru HEROES. Velmi se mi líbí, ale... tuto hru hraji již skoro dva roky (ROCKY II) a za tu dobu se stala mojí nejoblíbenější textovou hrou. Bohužel, bohužel se nikdy nedohrabu na konec. Je to tím, že jsem hned po rozbalení někam dal návod. Poté následovala absence díky skvělé D40 ze Skalice. Manuál jsem již nikdy neviděl. Bohudík jsem přemluvil kamaráda ke koupi HEROES. Ufffff! Ale co to? Kamarád ne a ne kazetu dostat. Smůla. Pak jsem objevil, že v ZXM 1/93 je návod jak hru dohrát. Další zklamání - ve vašem nabíd. katalogu již tento ZXM nebyl... Nemohli byste mi výše zmiňovaný ZXM poslat? Nebo aspoň ten návod.

Martin Varga, Olomouc

ad 1) Ne, neplatí (tedy určitě ne u nás). Teď platí sleva PROXIMA magazine.

ad 2) No, na nic.

ad 3) viz. Listárna v PROXIMA magazine 1/95, nebudem' se přece o kluky z Kapsy pořád otírat, ne?

ad 4) Zelená linka? A jaké číslo jste zkoušel? Zkuste 0631 / 322 156 (erotická linka Kompakt Servisu).

ad 5) Napište si do firmy BONO Košice, třeba Vám vyjdou vstříc (nebo mě zastřelí, že jim tam pořád někoho posílám).

ad 6) Prosbička, jo? ZXM 1/93 Vám zaslat nemůže, protože ho Vážně nemáme (jen jeden a ten si necháme). Protože nejste jediný, kdo touží po návodu na HEROES (jste asi dva), možná se dočkáte v PROXIMA magazine 1/96 - bylo by to sice hodně drobným písmem (něco jako ceník), ale bylo by to.

na dopisy odpovídal
George K.

P R O X I M A   S O F T W A R E

JMÉNO RŮŽE

Pokud je Vám více než 18 a nemáte problémy s nervy, můžete si zkusit zahrát hru Jméno růže.

Asi bych Vám nejprve měl říci, o jaký typ hry vlastně jde. Konkrétně těžko říci, tato hra má na Spectru velmi málo konkurentů (ale má, i když ne s podmínkou hraní od 18 let). Jedná se o dobře provedenou adventuru kombinovanou prvky akčních a strategických her (hezky řečeno, ne?). Zároveň jde ale o textovou hru. Pokud Vám tohle všechno nechce lézt do hlavy - pak vězte, že ve Jménu růže se moc a moc věcí (téměř všechny) odehrávají díky textu (pro ty, co si to stále nedokáží představit snad více napovědí obrázky). Zajímavě řešená je konverzace mezi Vámi, sestrami a třetí osobou (jakýmsi dozorcem - vypravěčem) - texty jsou od sebe odlišeny barevně (nebo snad máte monochromatický monitor, hehehe???).

Velkou zvláštností manuálu, který dostanete spole s originální disketou nebo kazetou, je jistě to, že se v něm vlastně nedozvíte, o co ve hře půjde a vše je ponecháno výhradně na Vás.

Snad jen ve stručnosti trochu z děje hry: šéfinspektor Clouseau dostal za úkol vypravit se do tajemného německého kláštera s tajemnými jeptiškami (samé tajemství, skoro jako nějaká pohádka; pokud to tak chcete brát, pak je to tedy pohádka pro dospělé). Vy toho musíte vypátrat co nejvíce, ale od toho jste šéfinspektor, ne?

Cílem této minirecenze není prozradit ani návod, jak hru dohrát, ani její konec, a proto si dovolím pouze citovat pár rad jejího autora pro ty, kteří si neporadí sami (myslím si, že uvedení těchto bodů hodně prozradí něco o hře těm, kteří o ni nevěděli do teď nic):

■ Události ve hře nelze předbíhat ani vynechávat, proto je možné, že jste sice udělali dobrou věc, ale ve špatnou chvíli.

■ Pokládání věcí v místnostech nemá na průběh hry sebemenší vliv, podstatné je to, co máte u sebe, když mluvíte (některé jeptišky nebo věci ale musíte i tak ukecat, protože většinou nezaberou na první pokus).

Pár konkrétnějších rad

■ Pro ty, kteří se vůbec nehnuli z místa: telefén byste měli odnést jedné z jepišek a potom se zamyslet, k čemu je dobře to, co udělala, a ihned toho využít (to se ale napoprvé nepovede...)

■ Vyslechněte sestru Adelmu - je to nejen humánní, ale i důležité. Sestra Jorga je sice upovídaná, ale komisařům a Bat manům neposkytuje ty nejužitečnější informace, navíc si ostatní sestry navzájem plete a domlouvá si s nimi podezřelé věci.

■ Ne každá jepiška, i když dostane to, co chce, poradí.

■ V komůrce sestry Vanantiny je taková tma, že by nějaká ta svíčka bodla...

■ Berengara je podle všeho masochistka.

■ Budete-li léta hlídat důležité dveře, nepřekvapí Vás, že se skrz ně občas někdo chce dostat dovnitř - ale obráceně???

■ Knihovna je bludiště, ve kterém neplatí pravidlo pravé ruky, zato si povšimněte, že názvy oddělení mohou docela dobře sloužit k orientaci (místností je v knihovně 15, z toho jedna patnáctina je jich normálně nepřístupných).

■ Důkladně knihovnu prozkoumejte, přečtěte si každou knížku a každý nápis - přece jenom se tu ukrývá něco důležitého, co při první návštěvě neobjevíte.

■ Pozn. diamant Růžový Panter si můžete nechat od cesty...

Teď si možná položíte otázku: Je vůbec možné hru dohrát, a zvláště, když mi manuál, výše uvedené rady a žertovné poznámky ve hře a všude kolem takhle zamotali hlavu? Ano, možné to skutečně je, i když, jak tvrdí její autor (Geroge K.), se to „nevyplácí".

Abych řekl něco ke zhodnocení: grafika je (nato, že jde o textovou hru) opravdu pěkná (zvláště v některých místnostech), dokonce lepší než v některých netextových hrách. Hudba pro 48k není, po pravdě řečeno, žádný zázrak, verze pro 128k Spectrum obsahuje asi tři hudby od SCALEXe. Provedení hry je poměrně zajímavé a komentář žertovný (někdy).

A teď k ovládání hry. Celá hra se dá ovládat buď klávesnicí, nebo kempston joystickem. Musím říci, že manuál ani trochu „nekecá" na straně 9, kde se tvrdí, že ovládání je velice jednoduché a že si na něj brzy zvyknete.

Hra existuje pouze v disketové verzi (není se čemu divit). Při každém kroku do jiné místnosti se přihrává další blok (Vaše disketová jednotka se nebude stačit divit). Doporučuji proto pořídit si ihned záložní kopii, obzvlášť používáte-li nespolehlivé 3,5" diskety (i když u 5,25" také neškodí pořídit si zálohu).

Pokud máte 128k Spectrum kompatibilní PC (Perfektní Computer), pak Vám Proxima nabízí 128k verzi hry (jste odlehčeni od neustálého dohrávání bloků z disket), což podstatně zrychlí hru (ach, jak jsou ty diskety pomalé, i když sú, ako tvrdí Didaktik Skalica, 150x rýchlejšie ako kazety (za prípadné chyby v slovenskom preklade sa ospravedlňujem).

Jako obvykle si neodpustím závěr - tedy závěrečné hodnocení, které si udělejme jednou ve stylu herních časopisů:

GRAFIKA:	82 %
HUDBA (48k verze):	30 %
HUDBA (128k verze):	80 %
ZVUKY:	0 %
NÁPAD:	99 %
ZÁBAVA:	90 %
PROVEDENÍ:	85 %
HRATELNOST:	70 %
Verdikt PROXIMA magazine:	76 %

Systémové požadavky

CPU:	min. Z80 A, 4 MHz
RAM:	min. 48k konvenční paměti
FDD:	5,25" nebo 3,5" DD
HDD:	je vhodný, ale ne nutný
monitor:	Spectrum color (rozlišení 256x192, 16 barev)

Doporučení

Doporučujeme mít u sebe joystick a prášky proti stresu.

To by bylo asi tak vše, pokud nemáte výše uvedenou konfiguraci, navštivte nejbližšího prodejce příslušného hardware. Svůj závěr na hru (kladný) si udělejte sami, Proxima, uživatelé software, Jméno růže i já Vám ji společně doporučujeme!

Kdo ještě může, ve jménu růže??? Já tedy ne, už se čoudí z klávesnice a já mám hlad!

Pro všechny čtenáře Proxima magazínu (děti od 18 let) sesmolil za četných výpadků proudu

- LN -





ZX magazín

Starší čísla stále k dispozici!





starý dobrý ZX magazín
nenahraditelný zdroj informací pro uživatele ZX Spectra!

ROČNÍK '93 je téměř vyprodán!

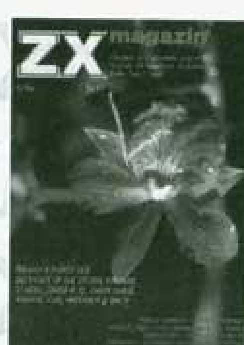
Neváhejte a objednejte si, co zatím zbývá: čísla 3 a 4. Popisy her, recenze hardware, tipy&triky, kreslený seriál ERNIE a samozřejmě INTRO!

Cena jednoho čísla je 20,- Kč včetně DPH + poštovné a balné.











ROČNÍK '94 zatím kompletní!

Zbývající čísla ročníku '93 a všechna čísla ročníku '94 si můžete objednat na adrese PROXIMA-software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem.

Cena jednoho čísla je 26,- Kč včetně DPH + poštovné a balné.

BASIC pro začátečníky

Jako volné pokračování basicovských jednoduchých prográmků jsem se rozhodl volně navázat a psát pro Vás další a další pokračování.

Další změnou, kterou bych chtěl aplikovat od tohoto čísla, je to, že si prográmky hezky rozvedeme a více okomentujeme, aby Vám přinesli více užitku a zkušeností. Budu se odkazovat hlavně na kterém řádku máte co změnit a by to něco (a co) udělalo (to je definice, že jo?).

Dlouho jsem přemýšlel, co že Vám mám nabídnout, až jsem přišel na myšlenku věnovat část seriálu myšlence šetřičů obrazovky, což je na Spectru neobvyklé, zato u počítačů vyšší třídy celkem běžné a řekl bych že i velmi užitečné.

Určitě nejednou nastane situace, kdy si od počítače odskočíte a na obrazovce je stále to samé minutu, dvě, čtyři, deset, půl hodiny, hodinu, dvě... Aby se tomu zamezilo, lze si vytvořit šetřič obrazovky, který po chvíli nečinnosti počítače (tedy spíše nečinnosti uživatele u počítače) začal šetřit tím, že na obrazovce bude něco spíš tmavého.

Šetřičem obrazovky může být nějaký tmavý obrázek, poskakující obrazce nebo text, případně pouze ztmavení obrazovky. My si ukážeme všechny možnosti.

Ještě bych rád upozornil, že některé „šetřiče" jsou šetřiči nazývány neoprávněně, neboť na obrazovce sice pobíhá něco, co je třeba i neobyčejně poutavé, zajímavé a pěkné, ale nikterak ji to nešetří. Bílá, žlutá a ostatní světlé barvy nejsou ty pravé. Vyskytovat se samozřejmě mohou, ale v celkové míře na malé části obrazovky.

To by bylo k teorii vše, a teď se vrhněme do praxe.

ŠETŘIČ č. 1 (Blank screen)

Podstata tohoto šetřiče spočívá v tom, že jednoduše zhasne obrazovku tak, že je celá černá, jako by byl monitor vypnut. Tato nejjednodušší záležitost se dá stručně naprogramovat následujícím způsobem:

```
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 20 IF INKEY$=" " THEN GO TO 20
100 REM Hlavni program
```

Toto je sice šetřič velmi účinný, nicméně používá se málokdy, neboť z něj nehýří žádný efekt. Po spuštění šetřiče totálně zhasne obrazovka a šetřič je v aktivním stavu, dokud nestisknete libovolnou klávesu (samozřejmě kromě CAPS SHIFTu, SYMBOL SHIFTu nebo RESETu). Po ukončení jeho funkce je potřeba, aby si příslušný program, ve kterém je šetřič používán, vrátil původní hodnoty barev okraje (BORDER), podkladu (PAPER) a inkoustu (INK). To platí všeobecně pro všechny šetřiče obrazovek.

Na řádku s příkazem REM Hlavni program pak předává šetřič řízení Vašemu programu používajícímu šetřič. Stejným způsobem to bude uvedeno i u dalších příkladů.

ŠETŘIČ č. 2 (Flying text)

Pokud Vás nebaví dívat se na černou obrazovku (koneckonců ani se Vám nedivím), můžeme se teď vrhnout na „létající" text. Zde je výpis programu šetřiče a za ním následuje jeho popis:

```
  5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 10 LET a$="At zije ZX Spectrum!"
 20 LET a=LEN a$
 25 IF a>28 THEN PRINT FLASH 1; BRIGHT
1;"TEXT SETRICE JE MOC DLOUHY!!!!!!":
BEEP 1,-20: STOP
 30 LET x=INT (RND*30)+1
 40 LET y=INT (RND*20)+1
 50 LET c=INT (RND*6)+2
 60 LET m=INT (RND*3)
 70 LET n=INT (RND*3)
 80 IF m=0 THEN LET x=x+1
 90 IF m=1 THEN LET x=x-1
100 IF n=0 THEN LET y=y+1
110 IF n=1 THEN LET y=y-1
120 IF x<1 THEN LET x=1
130 IF x>29-a THEN LET x=29-a
140 IF y<1 THEN LET y=1
150 IF y>19 THEN LET y=19
160 PRINT AT y-1,x-1; INK c;"33
mezer";a$;"1 mezera";AT y+1,x-1;"32
mezer"
170 IF INKEY$=", THEN GO TO 50
200 REM Hlavni program
```

Šetřič tohoto typu je už mnohem užitečnější. Navíc máte samozřejmě možnost zadat si svůj vlastní text, který bude po obrazovce létat.

A nyní k samotnému programu: řádek 5 není potřeba komentovat, prostě ztmavení obrazovky.

Na řádku 10 máte možnost napsat si svůj vlastní řetězec znaků (text), který je omezen programem na maximálně 28 znaků (viz dále).

Řádek 20 si zjišťuje, kolik že jste vlastně zadali znaků, aby mohl program zjistit, není-li jich moc.

To provádí řádek 25. V případě, že je text moc dlouhý, objeví se blikající chybová zpráva a program se zastaví. Omezení textu je úmyslné, neboť text nebude rozdělován na dva řádky, což někdy působí dost komicky (vezměte si např. slovo knihovna rozdělené na KNI a..., ... a ten zbytek). Jisté je to, že kdyby se do programu přidalo ještě dalších pár řádků s podmínkami, toto omezení by mohlo zmizet. Domnívám se ale, že 28 poskakujících znaků bohatě stačí.

Řádky 30 až 150 generují náhodnou výchozí polohu textu, náhodný pohyb a náhodnou barvu. Všimněte si řádku 50, což je právě ta barva. Jistě víte, že každá barva má na Spectru své číslo. Nemá cenu používat černou barvu na černém podkladu, proto budeme používat barvy světlejší. Obecně se dá říci, že čím je barva světlejší, tím vyšší má číslo (0 = černá, 7 = bílá). Číslo uvedené za závorkou na tomto řádku udává číslo nejtmavší barvy (v našem případě je to červená), která se bude pro text používat a číslo v závorce je dopočet do osmi (tedy v našem případě za závorkou je 2 a v závorce 8 - 2 = 6). Pokud do závorky udáte dopočet do 7 (tedy např. čísla 3 a 4), bude nejsvětlejší barvou žlutá a nejtmavší fialová. Můžete si vyhrát ještě víc: přidáte-li ještě řádek 55 BRIGHT RND, pak můžete používat i zesvětlené barvy (oranžovou, světle zelenou atd.) a získat tak až 14 různých barev textu. Řádky 110 až 150 zajišťují, aby text neutekl někam mimo obrazovku nebo „nepřečuhoval" na jiný řádek.

Řádek 160 tiskne samotný text v příslušném nastavení a řádek 170 vrací cyklus zpět, pokud nestisknete nějakou klávesu.

Chcete-li si zpestřit šetřič ještě o zvukový doprovod (taková zbytečná, ale pěkně (odporně) vyhlížející maličkost), doplňte program o řádek 165 BEEP y/333,x*2.

Na řádku 200 pokračuje Váš hlavní program po ukončení šetřiče (stisknete-li libovolnou klávesu).

- LN -

pokračování příště















ERNIE™

NEBEZPEČNÝ ŠÍLENEC

(c) 1995 Milhouse

"se vrací"









Ernie vyrazil do ulic města, aby si sehnal nový počítač. Obešel počítačové společnosti, obchody s elektronikou, bazary, smetiště a... i prodejny žertovných předmětů. Všechno se stejným výsledkem.





KAZETA

VYBRALI JSME PRO VÁS

HeroQuest patří mezi zdařilé hry - je to vážně dobrá akční adventure, plná pěkné grafiky a AY - hudby.

Nejprve něco k balení originální verze (k dispozici je, pokud vím, pouze na kazetě). V malé papírové krabičce o velikosti cca dvou kazet a kousek, která má pestrý obal (jak už je u zahraničních originálních her zvykem), nenajdete nic jiného, než kazetu a manuál formátu A6 o neuvěřitelných šestapadesáti stránkách. Kazeta je nahrána z obou stran - z jedné je verze pro 48k Spectrum (a komp.) a z druhé pro 128k.

Upozorňuji herní maniaky s 48k počítači a magnetofony, že budou muset žhavit kazetu během hraní hned několikrát, což není zrovna nejpříjemnější (i když „pařanštější" z Vás si jistě ten čas a trpělivost najdou...). Nahrávání z kazety do 128k není také zrovna příjemné (cca 10 minut), ale jste tak zbaveni hrůzostrašného dohrávání přihrávek.

Začínáme...

Na začátku máte možnost koupit si vybavení pro hlavní hrdiny, pojmenovat postavy, nastavit ovládání, nahrát díly hry do počítače, atd.

Hra má celkem 14 částí! V každé části máte vždy specifický úkol, který musíte splnit. Jednotlivé části hry nemusíte hrát po sobě, ale i na přeskáčku, např.:

1. část (The maze) - Vaším úkolem je dostat se co nejrychleji z rozsáhlého bludiště ven. Tomu se budou snažit zabránit zlí skřítci, ale máte-li dobré vybavení (equipment), zas tolik Vám bránit nebudou.

2. část (The rescue of the sir Ragnar) - Pokud se Vám podaří najít a přivést zdravého sira Ragnara, budete odměněn.

Vy si vyberete, který díl chcete, ten se nahraje (kde jen na té kazetě začíná?!...) a potom máte k dispozici anglicky psaný text obsahující úvod do dění daného dílu.



Ovládání

Ovládání hry je oproti Spectráckému Q, A, O, P, M poněkud neobvyklé a dost špatně se na něj zvyká (což se samozřejmě netýká těch, kteří hrají s joystickem) - tedy Z, X, O, K a mezera (SPACE), klávesy mají následující význam (ve stejném pořadí): vlevo, vpravo, nahoru, dolů a fire.

Obrazovka

Uprostřed hrací plochy (tedy v jakémsi kosočtverci 3D animace) uvidíte hlavní hrdiny. Stisknutí SPACE způsobí zobrazení čísla udávajícího, kolik smí určitý hrdina udělat kroků. Šipkou pohybujete hrdinou jakýmkoli směrem.

Vpravo dole na obrazovce jsou zobrazeny ikonky, které mají následující význam:

Klíč - používá se k otvírání dveří v případě, že nevíte, co za nimi je. Po použití klíče klikněte na mapu, která je v rohu obrazovky a dozvíte se, je-li za příslušnými dveřmi nějaký oponent.

Šipky - pohyb hrdiny.

Vak - obsahuje kouzla vybraná před zahájením hry nebo kouzla získaná během hraní hry. Kouzlo se používá následovně: vyberte si pomocí šipky, které kouzlo použijete a pak si vyberte nepřítele. Dole se Vám vypíše zpráva o použití kouzla.

Oko - slouží k prohledání místnosti, ve které stojíte. Po objevení menu SEARCHING FOR... si vyberete, po čem že vlastně chcete pátrat. Jeden hrdina nemůže jednu místnost prohledávat vícekrát nežli jednou. Chcete-li v místnosti hledat např. pasti a pak tajné dveře, musí druhé prohledávání zajistit jiný hrdina. Položka prohledávání pokladu odhalí peníze, kouzla či uzdravovací nápoje a nápoje zrychlující Váš pohyb.

Meč - Po zvolení se objeví dvě položky: WEAPON a CANCEL. Po zvolení WEAPON se objeví nabídka zbraní, které máte s sebou a které tudíž můžete použít proti svému nepříteli.

Kouzla

Po spuštění hry máte k dispozici na výběr kouzla, která budete používat ve hře. Každé se hodí jindy a má jiný účinek. Nejužitečnější jsou (alespoň podle odborníka JSH) EARTH SPELLS a WATER SPELLS. Tato kouzla dokáží dokonce uzdravit Vás nebo spoluhráče.



Kouzla účinkují jen v jednom tahu. Počítejte s tím, že občas objevíte i skrytého nepřítele, na kterého je potřeba urychleně zaútočit.

Zbraně

Vyberte si zbraň, kterou hodláte použít (její jméno se objeví na obrazovce negativně). Zvolte USE (použij). Na mapě ukažte na nepřítele, kterého chcete zabít. Máte-li např. kuš, můžete zabít i nepřítele, který je od Vás více vzdálen. Položka EXIT Vás „vyhodí" zpět. Vlevo dole je ikonka hlavy. Ta slouží k přehození na dalšího hrdinu nebo k tahu nepřítele, pokud hrajete sami. Ikonky jsou po obrazovce rozházeny podle verzí jinak. Vlevo nahoře je uvedeno jméno hrdiny, který momentálně hraje a stupeň jeho inteligence. Čím vyšší je jeho inteligence, tím úspěšnější je v boji.

Trošku víc peněz - trošku větší vzrůšo... Po získání slušného obnosu si můžete koupit co chcete (třeba všechno) a ve hře samotné máte mnohem více šancí nežli byste měli za normálních „férových" podmínek. Abyste měli z čeho vybírat, nabízí Vám hra hned několik pomůcek: Staff (hůl), Short swort (krátký meč), Broad sword (široký meč), a spoustu dalších.

Pokud si koupíte úplně všechno, budete téměř neporazitelní (i amatér má tak šanci uspět). Navlékněte si na sebe helmu a brnění, použijte štít a je to.

pro Proxima magazín napsal

- LN -

DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

PUBLIC DOMAIN 23 - v tomto kompletu Public Domainu najdete 10 užitečných programů: AY PLAYER, THE BEST FORMAT, Mr. WINDOW, Y-Z CHANGE, DISK RENAME, SNAP SCREEN, PC FORMAT, EXT-CHANGE, EXT-RENAME, REFRESH FILE.

AY PLAYER

AY PLAYER je jednoduchý editor pro psaní a editování melodií pro AY přímo z Basicu. Výpis programu byl uveřejněn ZX magazínem 3&4/94. Není jej tedy třeba opisovat, stačí jen nahrát...

THE BEST FORMAT

The Best Format je program pro formátování MDOSovských disket. Při formátování je obraz zachován a zobrazuje se jednoduchý grafický efekt, který zároveň udává, jak daleko s formátováním diskety jste. Program nefunguje na systému MDOS, verze 2.0.

MR. WINDOW

Mr. Window je program pro práci s grafickými okny. Stručný popis najdete na disketě s kompletem.

Y-Z CHANGE

Y-Z Change - to je důležitá utilitka pro záměnu Y a Z v textech (vhodné např. pro editor ZX 602, který tuto funkci postrádá. Ve fonteditoru si přehodíte (v případě, že Vám to tak vyhovuje) písmena Y a Z (z US standardu na německý, používaný i klávesnicí českou). Např. před konverzí nebo tiskem v textovém režimu potřebujete písmena proházet opět zpátky, aby nedělala problémy následná konverze. K tomu slouží tento program.

Dalších 7 programů na disketě pracuje se systémovými sektory disket. Jejich využití je poměrně široké.

DISK RENAME

V manuálu k disketové jednotce se mimo jiné dočtete, že po naformátování má disketa už nastálo jméno zadané před formátem, které lze změnit pouze dalším formátem. To však, jak známo, není pravda, což dokazuje i tento program umožňující zadat disketě nové jméno (může obsahovat i mezery a zakázané znaky).

SNAP SCREEN

Pokud chcete „vycucnout" obrázky ze snapů (např. obrázky rozehrané hry), pak máte jedinečnou příležitost. Zadáte jméno snapu, ze kterého SNAP SCREEN vytáhne obrázek a pak už je na vás, uložíte-li jej na mechaniku A (stisknutím klávesy A) nebo B (stisknutím B). Takto získané obrázky je pak snadné vytisknout (např. použitím DESKTOPu nebo nové verze ZX 602, pracující s obrázky, prodávané pod názvem ZX 603 nebo můžete využít program OBRÁZKY 2 z kompletu Public Domain 16).

PC FORMAT

Toto je jeden z nejužitečnějších programů tohoto kompletu. Co dokáže, je jasné již z názvu. Umí formátovat diskety 5,25" i 3,5" pro MS DOS. Počítá s Didaktikem Kompakt nebo s D80 a D40B (mechanika A = 3,5", mechanika B = 5,25"). Použití při jiné kombinaci mechanik u Vašeho počítače je možné při nepatrné úpravě basicovské části programu a tuto úpravu by měl zvládnout každý průměrný uživatel. Není tedy potřeba používat E-I FORMAT (součást E-I MANAGERu), který beztak nefungoval s M DOSem, ver. 2.0. Tento program pracuje nezávisle na verzi M DOSu. S disketami naformátovanými PC FORMATem spolupracuje naprosto bezproblémově jakýkoli počítač PC AT (i XT) a ZX Spectrum (Didaktik) s programem E-I MANAGER.

EXT-CHANGE

EXT-CHANGE dokáže změnit příponu jakéhokoli souboru na jakoukoli jinou, i nestandardní (např. z TEXT1.B dokáže EXT-CHANGE udělat soubor TEXT1.T).

EXT-RENAME

Na rozdíl od předešlého, EXT-RENAME mění zadanou příponu všech souborů zvolené mechaniky na jinou zadanou (např. *.T na *.Q). Opět pracuje i s nestandardními příponami.

REFRESH FILE

Refresh File je spolu s PC FORMATem asi nejsloužitější program. REFRESH FILE Vám zajistí (nebo se alespoň pokusí zajistit) obnovení již smazaného souboru (pokud to jde). Na jeho začátku Vám nabídne seznam souborů, které dokáže zkusit obnovit (mají místo přípony ?). Po zadání jména již začíná pokus o obnovení. Obnovený soubor má vždy příponu B (lze ji ale změnit pomocí EXT-CHANGE např. na P). Dokáže obnovit soubory do délky cca 34,5 kB.

Příklady použití programů z tohoto kompletu:

1) Chceme napsat v ZX 602 text s rozložením Y a Z podle české klávesnice (tedy Y vedle X a Z vedle U). Ten pak budeme chtít konvertovat na PC. Řešení: Ve fonteditoru ZX 602 přehodíte malé a velké písmena Y za Z a naopak. Napište text a uložte na disketu. Nahrajte program EXT-CHANGE a změňte příponu textu z T (používaná přípona programem ZX 602) na B (přípona, se kterou umí pracovat Y-Z CHANGE). Nahrajte Y-Z CHANGE, který zamění Y a Z. Uložte text pod původním názvem. Nahrajte EXT-CHANGE a přeměňte příponu z B na T. V případě nutnosti text ještě můžete editovat v ZX 602. Pak nahrajte E-I MANAGER, zvolte EXPORT DIDAKTIK-FILE a přeneste soubor na disketu naformátovanou např. PC FORMATem.

2) Omylem jsme si smazali soubor ZKOUSKA.P. Řešení: Nahrajte REFRESH FILE. Pokud Vám nabídne soubor ZKOUSKA.? k obnovení (postřehnete-li mylné smazání okamžitě, pak Vám ho nabídne zcela určitě), pak můžete pokračovat (vyhráno ještě nemáte). Po pokusu o obnovení najdete na disketě soubor ZKOUSKA.B. Proto nahrajte EXT-CHANGE a změňte příponu na P. Zkuste, zdali obnovený program funguje, pokud ano, pak je to jenom dobře.

3) Chceme smazat z diskety všechny soubory s příponou T. To však MDOSácké ERASE nedokáže. Řešení: Podívejte se, která ze standardních přípon se na Vaší disketě ani jednou nevyskytuje (nejčastěji to asi bude Q, které budeme uvažovat i my). Nahrajte EXT-RENAME a změňte soubory *.T na *.Q. Pak zadejte ERASE „*.Q" a je to.

Co Vám tedy přinese tento komplet? Především jakousi levnou náhradu programu TOOLS 80 apod., který má většinu, ale nikoli všechny tyto funkce v sobě zabudované. I uživatelům TOOLSu se ale budou tyto jednoduché programy možná hodit. Pro programátory je to jedinečná příležitost, jak si prozkoumat příkazy pro práci se systémovými soubory diskety. Zkrátka, je na co se těšit...

- LN -

C:\TEMP

SOUTĚŽ!

Vyhráli jste v soutěži z minulého TEMPu? Nevyhráli...? Hledáte marně - tady se to nedozvíte. Výsledky losování na Vás budou čekat až v příštím čísle PROXIMA magazine (ta strašlivá nejistota!), ale správnou odpověď si můžeme říct hned teď: *dejvická ulice Vilímovská byla pojmenována podle mosteckého programátora UNIVERSUMa.*

DAV

Ještě než vyšlo první číslo PROXIMA magazine, sešlo se jednoho pondělního večera v Lípě více než patnáct obdivovatelů redakční rady (určitě se prosáklo, že s námi jde Mirka); bohužel, většina návštěvníků si neměla kam sednout, takže nespokojeni odcházeli. Jsa poučeni, příští pondělí (to, co vyšla jednička) jsme pro jistotu zamluvili čtvrt patra - no a přišlo... grrr... 2 lidi (P. Phillips a George K.). Takovej dav jsme vážně nečekali.

SCALEX KNIHOVNÍKEM

Ačkoliv se SCALEX snažil zkazit si oči co možná nejvíc (hodiny koukání na televizi, na Amigu, na Helenku, atd.), nepovedlo se mu to a byl nakonec odveden (modrá mu ušla o čtvrtinu dioptrie); armáda zanedlouho zjistila, že tak velké ztráty při cvičných střelbách si rozhodně nemůže dovolit, takže SCALEXe přeřadila do knihovny, kde je jednak spousta knih a druhak počítač napojený na FIDOnet. Zprávy, že si SCALEX v knihovně hodlá zřídit vlastní BBSku (stejně jako to udělal předtím na statistickém úřadě) se nedají pokládat za podložené.

Chcete se stát přispěvatelem

PROXIMA magazine?

Inu, proč ne...

napište nám něco o sobě a pošlete článek na ukázku!

MB&DG NEBUDE

Pokud se těšíte, že se co nevidět setkáte s nějakým obrázkem nebo článečkem od jistého **MB&DG** (přesně toho, co v uplynulých letech strávil všechna INTRA nadměrným formátováním disket vedoucím až k utržené hlavičce), těšíte se zbytečně.
MB&DG se po návratu z vojny téměř přestal zajímat o výpočetní techniku a zajímá se teď výhradně o ženy. Bohužel, náš osvědčený mladoboleslavský práskač a donašeč SCALEX je momentálně ve výkonu základní vojenské služby, takže o podrobnostmi z intimního života MB (už bez DG) bude asi nouze.

PREVIEW

SERIÁLY '96

Programování v PASCALU

MultiMedia ■ Šifrování

1/96

KDO zachránil ERNIEHO?

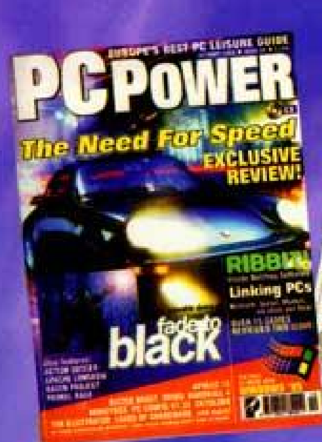
SOUTĚŽ!

vylosování výherců soutěže o 1111,- Kč

nová celoroční soutěž!

podrobnosti v příštím čísle!

ČASOPISY S CD-ROM





PC POWER

Britský časopis zaměřený převážně na zábavní využití PC. Recenze, popisy a návody ke hrám jsou doplněny hratelnými demy těchto her na CD-ROM. Aktuální číslo vás informuje vždy o těch nejžhavějších novinkách. Mimo her zde naleznete také informace o hardware: nejčastěji používané zvukové karty a CD-ROM mechaniky, joysticky a různé multimediální příslušenství, návody jak nakonfigurovat operační systém pro váš účel, atd. Cena 260 Kč.





CD-ROM GAMES

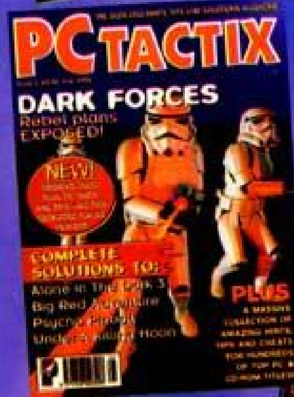
CD-ROM Games je plně zaměřen na to, aby vám poskytl více herních dem než jakýkoli jiný časopis. Každé číslo obsahuje velký počet plně hratelných dem nejnovějšího vydání. Cena CD-ROM Games je další úžasnou vlastností tohoto časopisu: za pouhých 190 Kč získáte více hratelných dem než vůbec můžete doufat, že najdete v jakémkoli jiném časopisu - obvykle je jich více než 30! Celý herní svět nyní leží před vámi. Navíc, objednáte-li si CD-ROM Games jako programovou přílohu PROXIMA magazine, získáte jej za cenu ještě úžasnější!





CD-ROM USER

První britský časopis zaměřený na CD-ROM a multimedia. Z větší části je orientován „vážně" - uživatelský software i hardware, popisy, recenze, testy a informace, obecněji na problematiku PC zaměřené články, v menší části hry. Jednou z oblastí, které se časopis věnuje, je též software sloužící pro vzdělávání: encyklopedie, umění, film, literatura, historie, atd. Cena 270 Kč.





PC TACTIX

Časopis zaměřený výhradně na herní problematiku - návody, postupy, kompletní řešení her, tipy&triky, cheaty. Zhruba 70 stran informací, které byste jinde marně hledali. Nevíte jak dohrát Vaši oblíbenou hru? Zamrzli jste ve druhém levelu a žádný nápad? Čtěte PC Tactix. PC Tactix by neměl chybět ve výbavě žádného pořádného pařana. Časopis má přílohu na CD-ROM. Cena 290 Kč.

Časopisy s CD-ROM si objednejte na adrese:

Proxima-software, Velká hradební 19, Ústí nad Labem, PSČ 400 21, tel. 047-5200182, 5220916, fax 047-5209039.
Dealerům poskytujeme zajímavé slevy.

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

OSOBNÍ POČÍTAČE

PRO PODNIKATELE I DO DOMÁCNOSTI

POŘIĎTE SI NOVÝ POČÍTAČ A UŠETŘETE!



Kupujete-li nový počítač, vzniká Vaší firmě nový základní prostředek. Ten nemůžete dát do nákladů najednou, ale musíte jej 4 roky odepisovat. My Vám počítačový komplet vyúčtujeme jako jednotlivé komponenty v ceně do 10.000,- Kč, které již do nákladů zaúčtovat můžete!

Nákupem počítače u naší firmy tedy ušetříte!

PC 486 „BABY"

- 486 DX4/100 MHZ, PCI
- 3,5" FDD 1.44 MB, MYŠ
- 4 MB RAM
- 850 MB HDD
- ČESKÁ KLÁVESNICE
- PROVEDENÍ MINITOWER

19.783,- KČ
24.135,- Kč včetně DPH

- MONITOR 14" COLOR

6.762,- KČ
8.250,- Kč včetně DPH

PC 486 „ASSISTENT"

- 486 DX4/120 MHZ, PCI
- 3,5" FDD 1.44 MB, MYŠ
- 8 MB RAM
- 850 MB HDD
- ČESKÁ KLÁVESNICE
- GRAF. AKC. S3/PCI, 1 MB
- PROVEDENÍ MINITOWER

26.520,- KČ
32.355,- Kč včetně DPH

- MONITOR 14" COLOR

6.762,- KČ
8.250,- Kč včetně DPH

PC PENTIUM „PROFI"

- PENTIUM 90 MHZ, PCI
- 3,5" FDD 1.44 MB, MYŠ
- 8 MB RAM
- 850 MB DISK
- ČESKÁ KLÁVESNICE
- GRAF. AKC. S3/PCI, 1 MB
- PROVEDENÍ MINITOWER

43.225,- KČ
52.735,- Kč včetně DPH

- MONITOR 15" COLOR DIGITAL

11.467,- KČ
13.990,- Kč včetně DPH

Počítače jsou sestaveny ze značkových komponentů (ACER, Western Digital, Intel). Všechny modely jsou založeny na moderní PCI architektuře. Počítač Vám zašleme dopravní poštou na libovolné místo v ČR!

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem, tel.: 047 / 520 01 82, fax: 047 / 520 90 39